平成2年1月12日発行（隔週金曜日発行）第6巻第1号（通巻94号）昭和62年9月7日第3種郵便物認可

ファミリーコンピュータ Magazine

新年めでたく超・究極の特大号

490 YEN

1990 NO. 1

12月29日・1月12日号

●冬の3大攻略!!

1 完全攻略 ヘラクレスの栄光II

2 直前攻略 悪魔城伝説／3 徹底攻略 神仙伝

68ページ別冊付録 ゲームボーイFAN

魔界塔士 Sa・Ga／SD戦国伝／テトリスの秘密ほか

●ボリューム爆発2大続報

ドラゴンクエストIV

がんばれゴエモン外伝

とじこみ別冊 完全データ ファミスタ'90

●2大スクープ

キャプテン翼2

ベストプレープロ野球II

●新春2大ゲーム大紹介

信長の野望戦国群雄伝

キャデラック

●全164ページ・903本の技を完全網羅！

スーパー別冊付録 ウル技大技林（だいぎりん）'90年版



シェ〜ッ!! 誰かミーの大事な出ッ歯をとり戻してチョ!



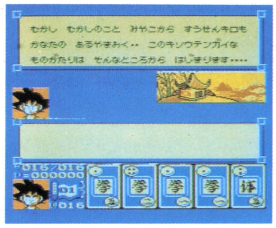
DRAGON BALL 3

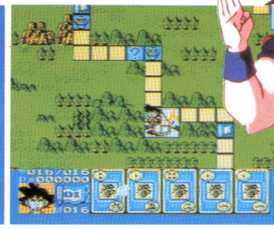
ドラゴンボール 悟空伝

好評発売中

ROM カセット

¥6,800







ど肝を抜く、スーパーリアルタイム・アニメーションのカードバトル!!

「神龒の謎」「大魔王復活」に続く、ドラゴンボールのすべてが描かれた第3弾「悟空伝」! 新しくなったカードバトルでは、数々の技が大迫力のスーパーリアルタイム・アニメーションでくり出される!

Hyper Lode Runner ハイパーロードドランナー™

Nintendo GAME BOY™ 対戦型 1人でも遊べます

アクションパズルゲーム

¥2,800 (税込み)

好評発売中

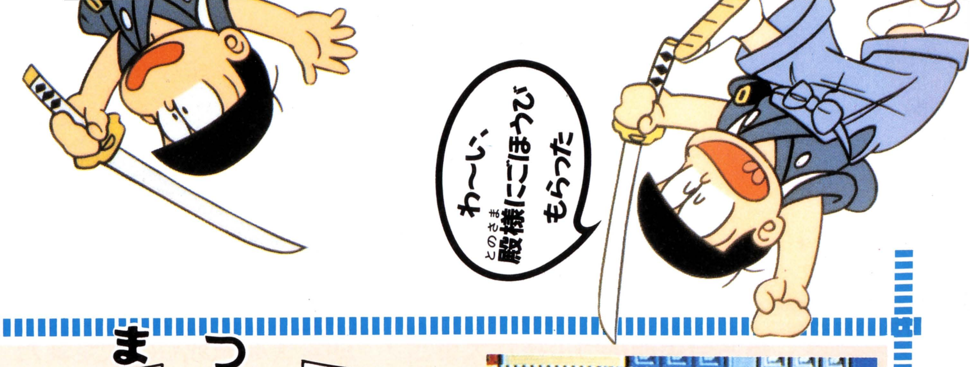


「ハイパーロードドランナーレベル50突破コンテスト」に、たくさんのご応募ありがとうございました。認定証プレゼントは500名様となりましたのでしめきらせていただきます。

不動の人気!ゲームボーイの定番アイテム!

ファミコンファンなら誰もが熱くなった、あのレンガ壊し、「ロードランナー」をさらにグレード・アップ!隠し部屋を追加し、パズル性も大きく高めた充実の85面!画面を自分で作るエディット機能に加え、対戦モードにも対応した"ハイパー"なカートリッジだ!

ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY

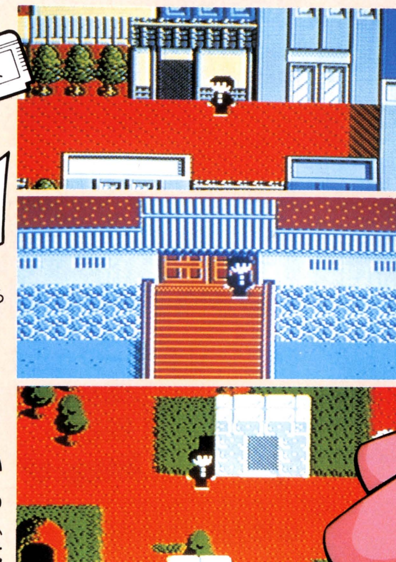


おそ松くん

ROM カセット

バック・トゥ ザ・ミーの出っ歯の巻

©フジオ・プロ/講談社/スタジオぴえろ



好評発売中
¥5,800



そもそもの始まりは、イヤミのご先祖様が描かれた古い掛軸。ご先祖様に出ッ歯がないのはなぜ!?なぜ!?なぜ!?おそ松くんはタイムマシンに乗り込み、現在と江戸時代と原始時代をさまよい、いろんな人に出会い、いろんなアイテムを集めながらイヤミの出ッ歯の謎に迫る‼知恵と勇気と愛と涙の一大アドベンチャーゲームだ。おそ松くんがいつ、どこで、何をしたかで、思いもよらないいろんな結末にたどりつくマルチエンディング!運命はほんのちょっとの気まぐれで大きく変わってしまうのだ。



コレって、人生の縮図かも…。

製作・発売元　新正工業株式会社　©SHINSEI 1989
販　売　元　株式会社バンダイ

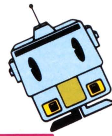


Publisher／山下辰巳　〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社　●Supervisor／栃窪宏男
●Editor-in-Chief／山森尚　●Senior Contributing Editor／村田憲生　●Senior Editors／山本直人・渡辺雅人
●Editors／相沢浩仁・黒井敏典・坂井肇・島田政幸・千葉隆司・日高律子・福永寿・三浦昭彦・山田政彦
●Editorial Staffs／荒田茂樹・市川雅文・岡部功子・佐藤善一・平山譲・守屋貴章
●Assistant Editors／石塚宏治・糸井賢一・市原和幸・稲田正義・太田貴之・大野勝久・風間尚仁・北村光広・鬼頭弥生・神野真奈美・櫛谷和也・見目勝美・佐藤水絵・澤田剛・菅原史和・菅間紀夫・杉澤英樹・鈴木浩一・曽根丈詞・高木伸明・高田雄介・谷岡推・成田圭・西牧真・根岸学・早川和広・伴勝・広井伸也・深川悟郎・福嶋章和・福田康宏・福留晴寿・寶山浩史・松本智春・三浦友子・宮嶋良政・村田学・山埼裕・山本浩司・吉岡悟
●Editorial Coordinator／湊博道・五嶋美智子　●Assistant Editorial Coordinator／兼久直樹・佐藤晴美・島地純子・関本恵理子
〈仙台クリエイティブセンター〉●Department Manager／小沢誠昭　●Assistant Editors／飯塚宝・熊谷英明・佐藤佳人・千田誠行　●Coordinator／大山ユカ
〈協力〉●Proof Reader／笠原紀彦　●Contributors／ゲームフリーク・東邦出版㈱　●Staff Photografers／浜野忠夫・河行勝美
〈制作〉●Art Director／片野厚子　●Editorial designers／西川典枝・松尾泰男・㈱ディーズ・デザイラ・ラッキームーン・クリエイティブレイ・マッシュアイランド・渡部孝雄・福島ひろみ・今野文恵・柳沼健・小松雅彦・奥川奈津子・福田克穂・荒井智広・佐藤基樹・鈴木潤
●Cover Illustrater／佐々木けい子　●Cover Designer／保坂一彦　●Finish Designer／㈱創文新社・キンダイ・あくせす　●Printer／凸版印刷株式会社

☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問内容は雑誌に書いてあることについてのみで、ゲームの解答やヒントについてはいっさいお答えしておりません。

ゲーム別さくいん



CONTENTS もくじ

1990 1
12月29日・1月12日号
ファミリーコンピュータMagazine



あのスーパースターたちが今、再びよみがえる！

大好評だったキャプテン翼の続編が、来年イタリアで開催されるワールドカップの時期に照準を合わせて発売されることとなった。さらにパワーアップしたゲームシステムと完全オリジナルのストーリーをひっさげて、新たな感動がキミたちの目の前にあらわれるぞ！

発売日未定　テクモ　価格未定

カセット　3M
パスワードコンティニュー
サッカーシミュレーション

今回のストーリーはなんと完全オリジナルだ！

大人気だった『キャプテン翼』の続編が発売されることになったぞ！　前回は、原作を忠実に再現したストーリーだったので、翼ファンにはこたえられない内容だったね。しかし、今度の翼は、なんとファミコン用のオリジナルストーリーが展開されるんだ。



●今回も、主役はもちろん翼だ。小さな頃からボールは友達だった



●将来は日本サッカー界を背負って立つ男として期待されている

あれから3年…

前回は、翼や日向たちが中学3年生のときの話で、全国中学生サッカー大会からフランス国際Jrユース大会へと進んで行く展開だった。『II』は、その3年後の世界。つまり、主人公たちが17、18歳に成長した頃の話。これは、原作にもなかった内容なので、キミたちの知らない翼がゲームの中で活躍するんだ。

原作の連載はもうとっくに終わってしまったけど、これで新しい翼にまた会えるぞ。



●翼はブラジルへ飛び立った。というのが前回のストーリーだ

●元ブラジルチームのストライカーだったロベルトとともに…



前回のストーリーを覚えてるかな？

前作は、第1部と第2部にストーリーが分かれていて、第1部では、南葛中学で全国制覇を目指し、第2部では、国際大会で世界一を目指す、という内容だった。

そして第2部の試合のあいだには、岬を捜すために、アドベンチャーモードがあったこともみんな覚えているね？



●全国中学生サッカー大会。だんだん強いチームが登場



●決勝戦が同点だとウレシイことに原作と同じ展開に



●国際大会の決勝は西ドイツ戦。かなり強くて苦労したね



●感動の優勝シーン。世界一の栄冠を味わう気分は最高だ



特報 キャプテン翼（つばさ）II
―スーパーストライカー―



全体のフィールドを見渡せる画面で選手の位置も確認できた



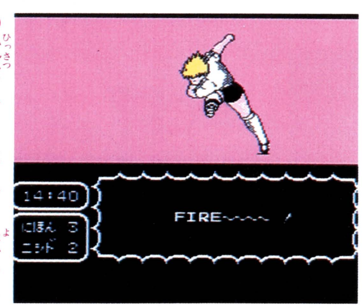
ドリブル以外の試合展開は、すべてコマンド方式だった

前回のコマンド入力で展開されるゲームシステムは、新鮮でなかなか好評だった。今回も、基本的には同じシステムが採用されているぞ。しかも、より幅のあるゲーム展開ができるように、新しいコマンドが追加されたんだ。また、必殺技やアニメの場面も増えるようなので、期待できるね。

基本的なシステムは前回と同じだが新コマンドを追加！

必殺技が増える

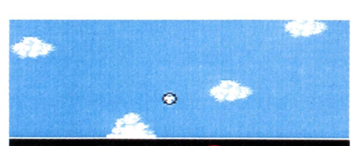
シュート以外に、パスやディフェンスにも必殺技が使えるようになるぞ。迫力あるシーンがパワーアップして、前回よりも、メリハリのある試合展開が期待できそうだ。



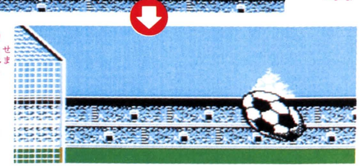
必殺シュートはカッコ良かった

アニメシーンも強化

ドリブルしたり、ボールが飛んで行くところなど、まるでテレビのアニメを見ているようなシーンも、『II』ではさらにパワーアップ！ 空中戦のシーンも追加されたぞ。



前回では、球が遠くから…



迫ってくるようにアニメした

これが新しく加わったコマンドだ

よりきめ細かで、奥が深い試合展開ができるように、いくつか新しいコマンドが追加されたぞ。ここでは、今回判明した新コマンドが、どのような働きをするのか予測してみることにしよう。



前回はここに表示された

コマンド	内容
スルー	パスを受けるふりをして、ボールには触らず、ほかの仲間に渡すフェイント技
競り合う	どちらのものでもない、フリーになったボールを取り合うときに使うコマンドだ
クリアー	攻められたときに、ゴールの近くに飛んできたボールを大きくけり出すコマンド
フォロー	ボールを持っている仲間の選手に合わせてプレイするときに使うコマンド
飛び出す	じっとしているだけでは得点されそうなとき、キーパーがボールに突進する技
身構える	相手からの突進を防ぐために、じっとして動かないとき使うコマンド
シュートブロック	相手がシュート体勢をとったとき、それを防ぐために体でゴールを守る技

おなじみの選手は3年後にどう成長したのか

さて、ここでは、翼をはじめ、岬・日向・若林といった主人公たちが『II』でどのような活躍をするのか、ファミマガが入手した写真とともに紹介することにしよう。



前回の全日本Jrユースの豪華メンバーだ

翼と若林は、それぞれブラジルと西ドイツに渡り、どちらもプロのユースチームで奮闘している。一方、日本では日向や岬などの選手が、高校サッカー界で活躍中。というように、みんなストライカーとしてがんばっているんだ。

IIの翼

本場ブラジルのプロ



前作の国際大会で優勝した翼は、エンディングでロベルトとともに、夢のブラジルに渡った。『II』では、『サンパウロFC』というプロチームのユースで。そして、全日本ユースのキャプテンとしても登場するぞ！

全日本ユースでも活躍！



成長した翼はどんな活躍を見せてくれるのか

IIの岬

南葛高校の中心選手



前回の国際大会の途中で、キミは岬を捜し出し、翼との再会を見ることはできたかな？『II』の岬は、日本に戻り、南葛高校のミッドフィールダーとして活躍するんだ。翼とのゴールデンコンビのプレイを今回も楽しむことができるのだろうか。

ゴールデンコンビは復活するのか!?

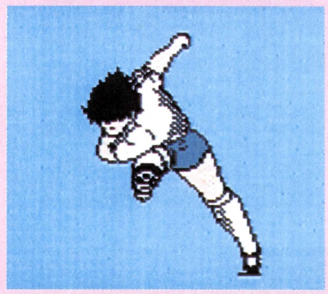
※「キャプテン翼II」の写真は赤い枠で囲んだもののみで、それ以外は全て前作の写真です。

前作の活躍を振り返ると…

4人とも能力値が高くて、味方のチームでは、大変頼りになる選手だった。

翼と日向には、それぞれ強力な必殺シュートがあった。そして、若林は国際大会の決勝戦にしか出場できなかったけれど、負けたときに、いつもチームを励ましてくれた。

また、岬がチームに加わると翼とのコンビプレイによって、ずいぶん試合展開が楽になったこともみんなの記憶に新しいところだね。


ドライブシュートを撃った場面


ネオタイガーショットも強力だ


2人のコンビプレイも良かったね


試合に負けると、みんなに気合を入れてくれた若林

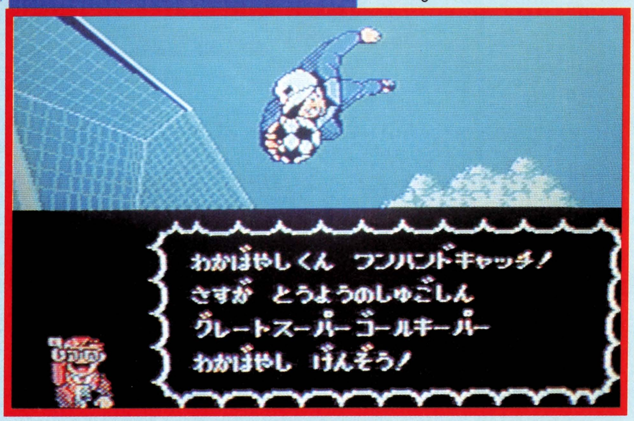
IIの若林

ブンデスリーガで大活躍



西ドイツで修行を積んだ若林は、『II』では、ブンデスリーガのひとつ『ハンブルガーSV』のユースで活躍している。はたして、日本に戻り、全日本ユースでプレイするのか。

西ドイツ仕込みの華麗なプレイ！



⇨なんと"東洋の守護神"と呼ばれているらしい

IIの日向

東邦学園のエース



『II』の日向は、そのまま東邦学園の高等部に進学し、力強いプレイもさらにパワーアップしたようだ。永遠のライバル翼との関係はどのようになるのか、是非早く見たいね。

猛虎の牙に磨きがかかる！



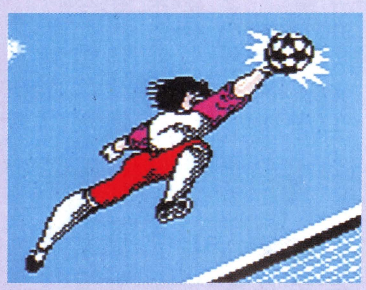
⇨強引ともいえるプレイをまた拝める日が来る

そのほかの気になる選手たちは？

『II』では、まだまだほかにも、どう成長したのか気になる選手はいっぱいいるね。若島津や松山・三杉・立花兄弟、そして南葛中学のメンバーなどもどうなったのか見てみいたね。若島津は『II』に登場することが決まっているぞ。前作のアドベンチャーモードのようなもので、選手を捜し出すことも、またあるのだろうか？



⇨『岬くん捜し』のようなものは用意されているのかな？



⇨若島津は『II』でも登場することが判明したぞ！

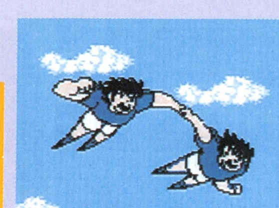
彼らはまた登場するのだろうか？



⇧翼とともにプレイした南葛の面々は出てくる？

⇩松山のイーグルショットは、なかなか威力があった





⇧立花兄弟の息の合ったプレイを、また見てみたいものだ

今回は戦闘システムを中心に紹介するぞ!!

特報第3弾



女神転生II

めがみてんせい

西暦2036年、破壊された街・東京に
神より選ばれし救世主が現れた…。
近未来を舞台にした3Dダンジョン
RPG——その全貌は？

'90年3月発売予定

ナムコ
価格未定

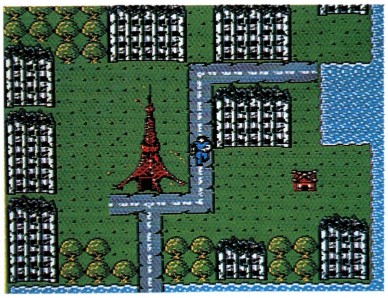
カセット 4M+64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

女神転生の舞台は魔法と科学が共存する近未来

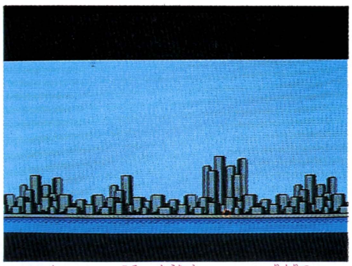
女神転生IIは西暦199×年に起こった最終戦争後の東京が舞台。破壊された未来都市には、太古より伝えられる悪魔たちがどこからともなくその姿を現し、復活している。

従来の中世風のRPGとは異なり、悪魔や黒魔術と科学が共存、混在する不思議な世界が創られているのだ。

廃墟と化した東京で、キミを待つものは…。



⇧変わり果てた東京タワー周辺。廃墟のビルが並ぶ



⇧平和だった頃の東京。ビルが林立する



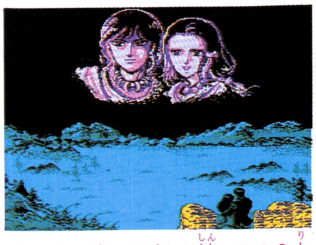
⇧各地に残されたシェルターや地下街は巨大な迷宮に…死のニオイが！

女神を探せ!! 弓子の謎？

前作では、イザナギ・イザナミ神の生まれ変わり、中島と弓子が活躍したが、IIでは京浜第3シェルターで暮らす主人公とその親友が旅に出る。タイトルにもある「女神」の転生は？　意外な人物も登場。



⇧68歳の弓子ばあさんが登場するが…



⇧イザナギ・イザナミ神。この2人、IIでの転生はあるのか？

画面表示が変わり、戦闘シーンもパワーアップ!!

IIでは、好評だった基本のゲームシステムは変わらないが、画面の表示など、使いやすく改良された。前作に比べると、出現したモンスターやMAPなどの情報が1画面に集約され、見やすくなっているのが特徴だ。

また、モンスターの性質が月の満ち引きでガラリと変わるなど4メガの大容量を生かした作りになっている。



好評のAUTOコマンドも健在

戦闘画面のみかた

敵の状態 敵の数などを表示。全部で8匹分のスペースがあるが…。

月の状態 新月ー満月と月の満ち引きを表示。新月に注意!

所持金 持っている魔貨とマグネタイトの数。これは前作と同じ設定。

現在位置 フロアと方向、自分の現在位置を表示する。

コマンド表示 戦闘時に使用するコマンド。会話もできる。



ステータス表示 パーティのステータスが表示。計6人。

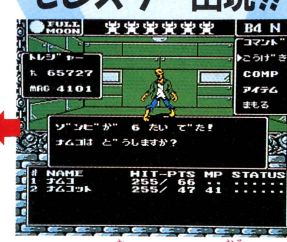
メッセージウインドウ メッセージが表示。戦闘中の会話も重要だ。

戦闘の流れを見てみよう

IIの戦闘シーンでは、装備している2種類の武器、剣とGUNの2つから選択して戦えるようになった。

出現する敵は前作と同じく、1種類。時には群れをなして襲いかかってくる。

モンスター出現!!



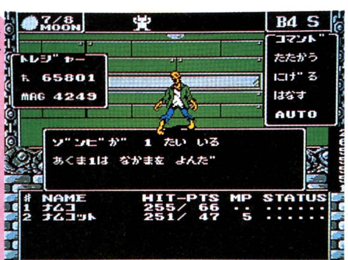
ゾンビが群れをなして襲ってきた

武器を選択!!



コイツには、どっちが効くかな?

仲間を呼ぶことも!!



マズイ! 仲間を呼ばれてしまった

剣とGUN 2種類の武器

戦闘シーンでは、RPGで使われるファンタジーアイテムの剣と、近未来の近代兵器が使用でき、戦闘シーンもよりスリルのあるものとなっている。悪魔と科学が共存する女神転生IIの世界にふさわしい設定といえる。

しかし、最強のアイテムは剣とGUNのどっち?



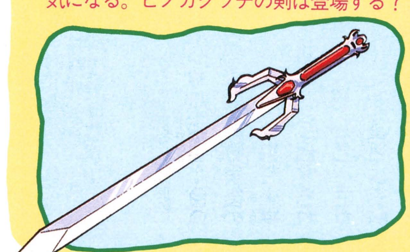
戦闘の状況に応じて戦いも変化する…どっちで戦う?

剣

刀鍛冶によって鍛えられた業物や聖なる力を秘めたスペシャルアイテムなどとして、RPGで最もポピュラーな武器だ。前作の最強アイテムはヒノカグツチの剣だった。



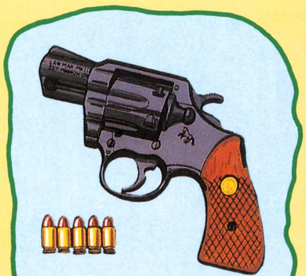
前作での最強アイテム、ヒノカグツチの剣はこんな所にあったが…


今回、どんな剣が登場するか、ちょっと気になる。ヒノカグツチの剣は登場する?

GUN

鉛弾やレーザービームなどを発射する破壊力バツグンの近代兵器。RPGに登場することが非常に少ない。本来、魔物などに対してはあまり効かないとされているが…。


男用の武器屋・メンズショップ。武器のステータスも見れるのだ


GUNマニアのRPGファンには待望の設定…かな?

COMPコマンドで強力なパーティを作るのだ!!

前作同様、どれだけ強いモンスターをパーティに加えられるかが、ゲームのポイントだ。戦闘シーンでCOMPⅡ悪魔召喚プログラムを使って会話することで、戦っているモンスターを自分の仲間にとりこめる。

Ⅱでは、モンスターとの会話パターンも増えて、より複雑になった。ここでの判断がゲームの醍醐味だ。遭遇したモンスターに応じて、4種類のコマンドを使うのだ!



モンスターはレベルアップしない。だから、合体が必要なのだ!



ダンジョンの中で、ゴブリンが登場! 仲間にしたいが…さて、ドースル?

1 物をあげる

持っているアイテムや魔貨を与えることで、モンスターを買収する。前作では、ほう玉などを使うことが多かった。モンスターに物を与えて裏切られた時、プレイヤーの精神的ダメージは大きい。サイフの中身と相談しよう。



ポイズノンといえば、毒消し。はたして効果はあるのかな?

2 威圧する

イキナリ高飛車に出て、強引にモンスターを仲間にする方法。しかし、相手によってはそーとーヤバイ状況に陥るので、弱そうなヤツに使おう。プレイヤーの性格が出るのでは…ヤリすぎに注意!!



ほとんど、救世主にあるまじき行い。でも、反撃されたらドースル?

3 説得する

神の使い、悪魔パズスによって教えられた主人公の使命をモンスターに説明し、口説き落とすやり方。主に、救世主を待ち望むメシア教を支援する友好的なモンスターに効きそうだ。モンスターと腹を割って話し合う?



これも、モンスターが凶悪なヤツだったらカモネギだよな…困った

4 安心させる

これも気の弱そうなモンスターに効きそうな方法だ。破滅した世界を救う救世主として、慈愛のほほえみでモンスターを仲間に。でも、狂暴なヤツにはバカにされそう…。愛は世界を救う?



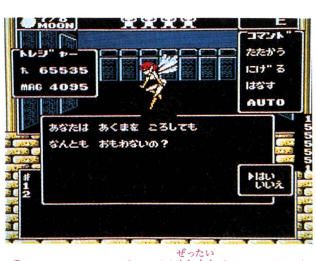
ほほえんだら、安心したが…。このゴブリンはメスだったりして

モンスターとのかけひき

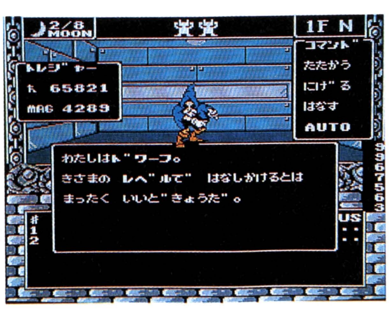
モンスターとのかけひきにはもう一つ、月の状態が大きく影響する。また、自分のHPが少ないときなど、状況を考えて行動しよう。



ミコンの町での長老の話。画面左上の月のマークには気をつけよう



このモンスターは絶対オレのモノにするだ! 返答にリキが入るぜっ



タダのハッタリかな…悩む!

250種類のモンスターが登場 種族も増えてニギヤカに!!

女神転生IIは全部で約250種類。前作に比べて、倍以上のモンスターが登場する。

廃墟と化した近未来の東京という設定のため、RPGなどでおなじみのファンタジー系のモンスターの他、暴徒となって凶暴化した人間やロボットなども登場する。

さらにモンスターを合体させる邪教の館でも3体合体が可能となる。選択肢が多い分、悩むことになりそう?



⬆スライムは地水火風の4タイプ。合体の素地になるナイスなヤツ!

マグネタイトの行商人?

前作では、マグネタイトが切れると泣くしかなかったが、IIでは、モンスターのエネルギー源であるマグネタイトの行商人という設定が用意されている。どんなおじさん?



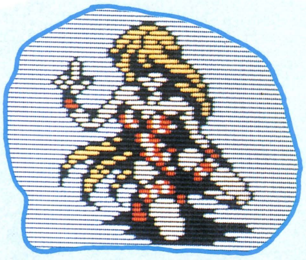
⬆マグネタイトがなくなると、仲間にしたヤツが死んでしまうのだ

⬆マグネタイトの仕入れ先はドコなんだろう?



開発中のモンスターを紹介するぞ

それでは、開発中のモンスターの中から、悪魔の数字・13体のモンスターを紹介しよう。名前や特性、ステータスなどはまだ明らかにされていないが、いずれも個性的なモンスターたちだ。このうちのどれが、自分の仲間になるのか…気になるところだ。



⬆右手の指とフトモモが気になるおねーさま♥ 実態は?

⬆巨大な竜のモンスターか? かなり強そうなヤツだ





⬆1ッ目、2本足のゾウ。切れそうなサーベルだが…

⬆ニワトリの突然変異体か? クチバシで突かれたら痛そう





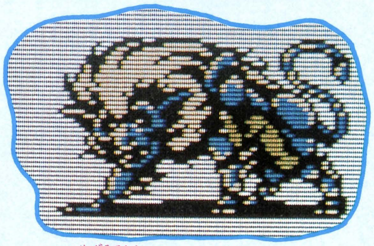
⬆1ッ目の巨人。サイクロプス? 力はありそうだが

⬆骨だけの翼竜。足の巨大なツメがちょっとコワい

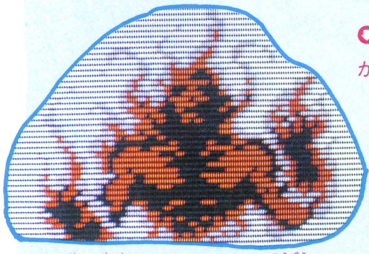




⬆ムキムキの筋肉質のモンスター。頭には2本の角がある



⬆女神転生IIでの魔獣ケルベロス。前作同様、ありがたいヤツなのだ



⬆火の精霊? なんとなく神々しいイメージだが、敵かそれとも…

⬆コイツはゴブリンの仲間かな…盾を持ってないが



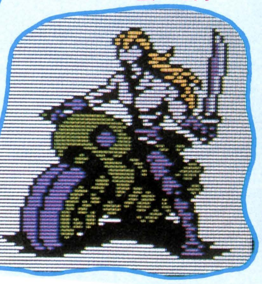


⬆ロボット? 物腰が警官みたいなヤツだが…



⬆ピエロのようなヤツ。身が軽そうだ

⬆バイクに乗ったにーちゃん。左手には蛮刀を持つ





ついにIVの詳しい世界地図が明らかになり、いろいろな地名が出てきたぞ。58種類もの呪文もすべて公開だ。いよいよ発売が近づいてきたという感じだね。

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

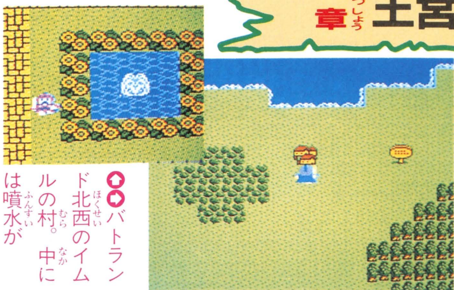
'90年2月11日発売予定 エニックス 8500円 消費税別

カセット 4M+128K RAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

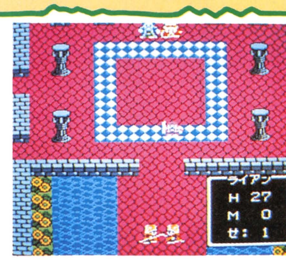
5つの章に分かれていても旅する世界は共通だ

以前からおおまかな地形は分かっていたが、今回ではっきりと公開されて多くの城や町などの名前が分かってきた。
IVは5つの章に分かれているが世界は共用されている。各章ごとに始まりの町などが違い、町の人のメッセージなども変わってくる。塔や洞窟やほこらもあるぞ。

第一章 王宮の戦士たち



⇧⇧バトランド北西のイムルの村。中には噴水が



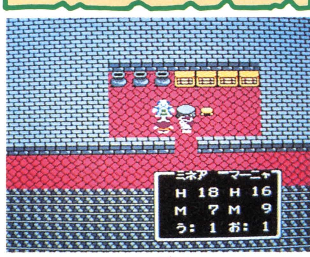
⇦王様の命令を受けて旅立ってゆく戦士ライアン。子供たちを探せ

第二章 おてんば姫の冒険

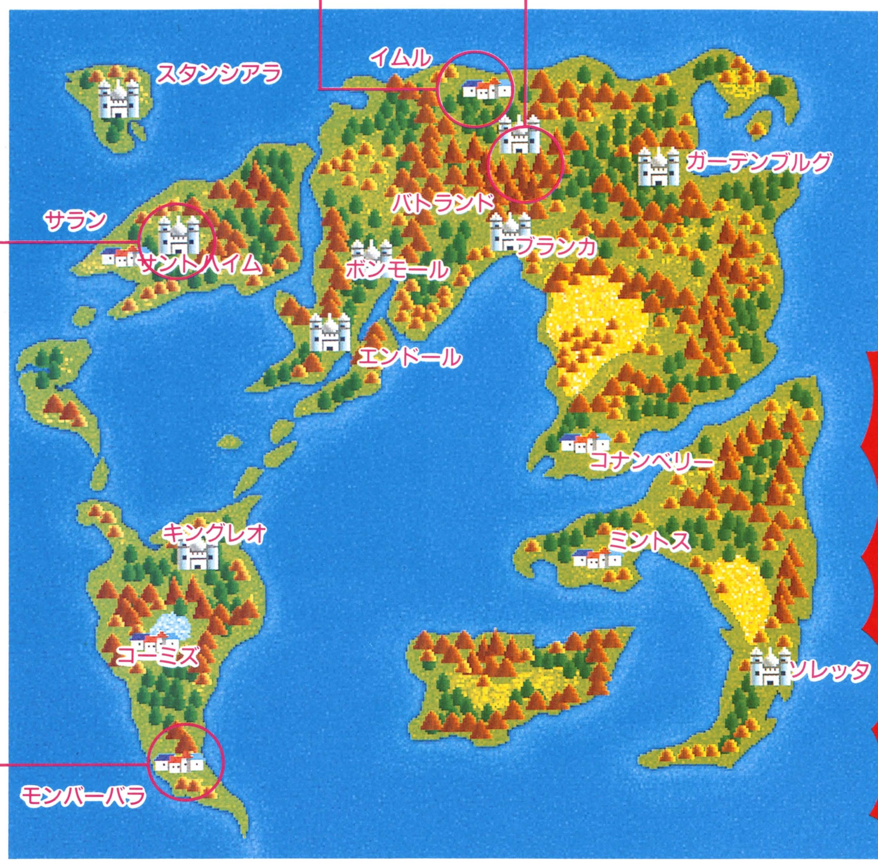


⇧サントハイムの王様のもとを去り、武闘大会を目指すアリーナ姫

第四章 モンバーバラの姉妹



⇧モンバーバラの町のどこかにミネアとマーニャの2人が



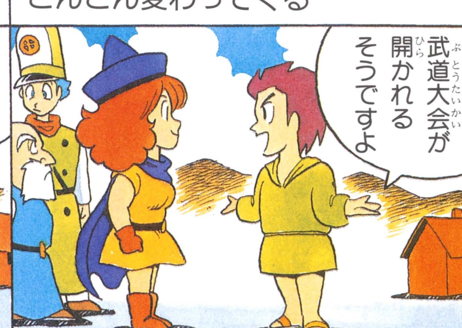
IVの世界が明らかに

現時点では主な城と町の位置しか分からない。IIIのようにこれ以外の世界もあるのかな?

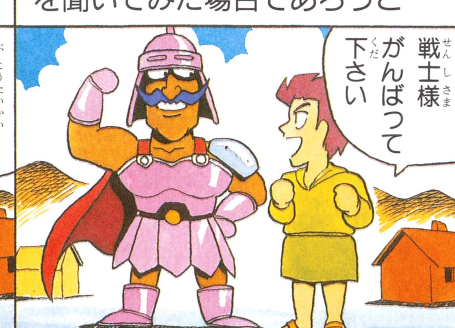
おもしろいほど変わってくる。同一人物とは思えないほどに



章によっては聞けるメッセージがどんどん変わってくる



同じ町で同じ人に同じように話しを聞いてみた場合であろうと

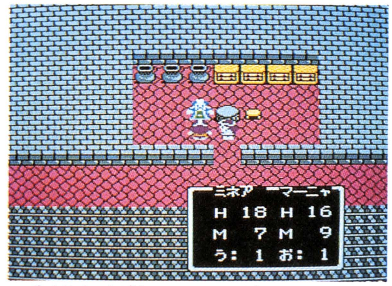


 イラスト/後藤範行・桑畑浩・瀧本信一

第四章モンバーバラの姉妹 ミネアとマーニャの大活躍

世界でも有数の腕を持つ錬金術師の父を殺されてしまった姉妹ミネアとマーニャ。この2人が第四章モンバーバラの姉妹の主人公だ。

モンバーバラの町から始まり、2人は父のかたきを探して旅に出る。しかしミネアにもマーニャにも父が殺された理由は分からず、かたきの顔すら知らない。



第四章の物語はここから始められるんだ

回復呪文＋バギ系のミネア

妹の占い師ミネアはその職業に似合わず、かなり高度な武器や防具を装備できる。肉弾戦にも期待ができるキャラだ。専用武器が銀のタロットというのも魅力的。道具で使っていろいろなカードの効力を試してみよう。

ミネアが使える呪文はホイミやフバーハ、ラリホーマなど回復や防御や間接攻撃のものが多い。唯一使える直接攻撃はバギ系の呪文だ。バギ、バギマ、バギクロスとすべてのバギ系呪文が使える。また、8人のキャラの中で新呪文のメガザルを使いこなせるのは、ミネアだけだ。武器を扱い、攻撃と回復の呪文も使うバランスのとれているキャラだ。

占い師ミネア

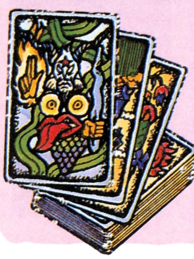
性格的にしっかりしていそうな妹のミネアだ。



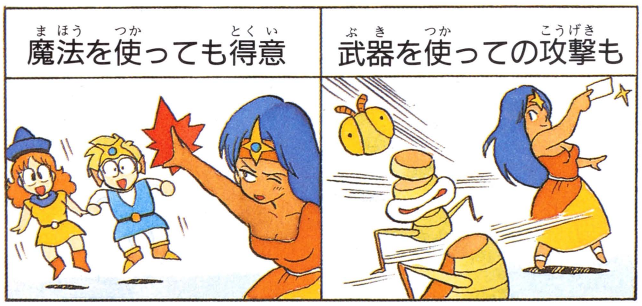


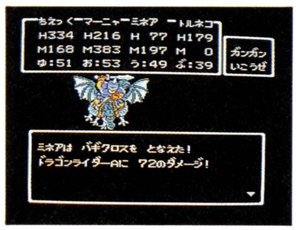
レベル1

専用武器銀のタロット

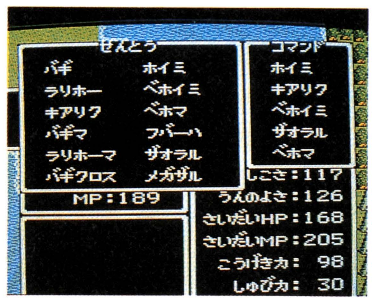


数枚のカードがあり、引いたカードによっていろいろなことが起こる。カードは選べない。





ミネアのバギクロスがドラゴンライダーに決まった



これがミネアの呪文。新呪文のラリホーマやメガザルが使えるぞ

攻撃呪文の得意なマーニャ

姉の踊り娘マーニャは直接攻撃の呪文が誰よりも得意。戦闘中に使える12種の呪文の中で10個が直接攻撃呪文だ。メラ系、ギラ系、イオ系の全呪文が使えてかなり頼りになるキャラだ。いざとなればドラゴラムの呪文で、ドラゴンに変身して戦うこともできる。

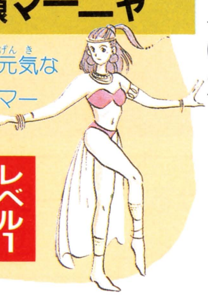
鉄の扇という専用武器もあるが、武器を装備しての戦いは苦手だ。戦果はほとんど期待できない。MPの続くかぎり得意の直接攻撃呪文を多用して、どんどんモンスターを倒していこう。

踊り娘マーニャ

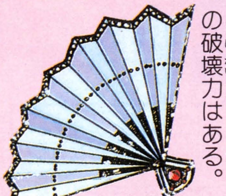
いつも陽気で元気な踊り娘は姉のマーニャだ。



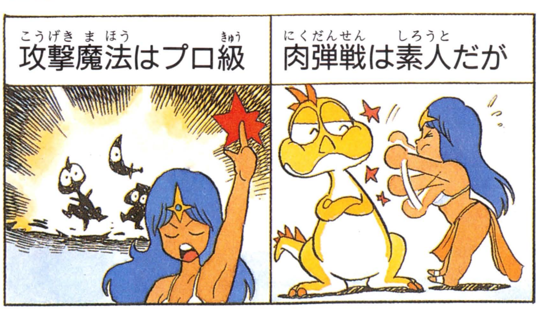
レベル1



専用武器鉄の扇

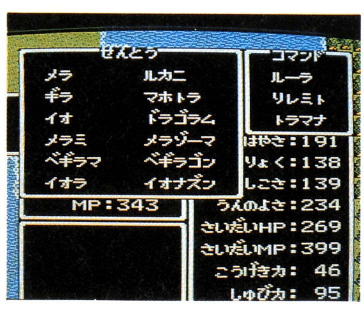


すべてが堅い鉄で作られている扇だ。鉄製なのでそこそこの破壊力はある。





炎の壁が3匹のコドラに襲いかかる。マーニャのベギラマだ



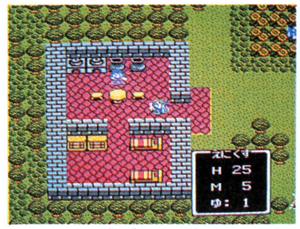
マーニャの呪文。ほとんどが直接攻撃の呪文ばかりだ

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

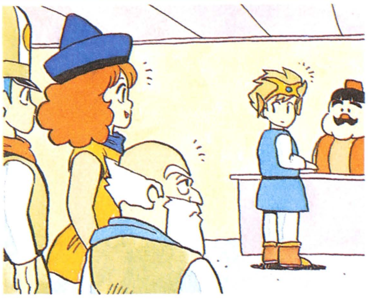
第五章導かれし者たち 勇者は呪文も武器も得意!!

第五章でいよいよ真の主人公である勇者が登場する。どの町からどんなストーリーで始まるのかは、まったく分からない。どうやら第四章までのキャラ7人を探さねばならないようだ。

勇者の呪文は個性的なものが多く、20種も使いこなせる。特にデイン系の呪文が得意だ。もちろん武器や防具も最強のものまで装備できる。強力な呪文を使い、肉弾戦も得意というスーパーキャラだ。



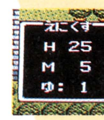
いよいよ第五章の始まり。勇者えにくすの目覚めた場所はどこ？



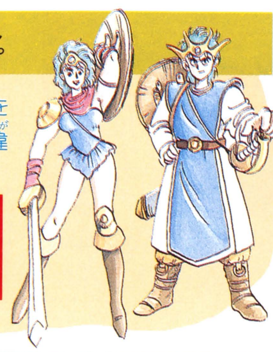
他のキャラとの出会いが楽しみ

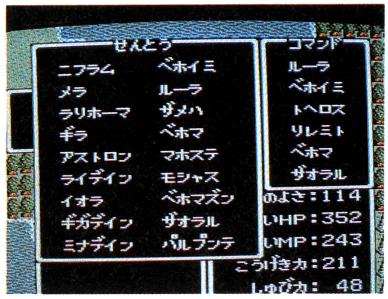
勇者

男と女。どちらを選んでも大きな違いはないだろう。



レベル1



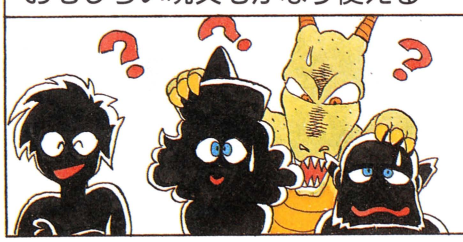


勇者の呪文。勇者にしか使いこなせない特徴的な呪文が多いぞ

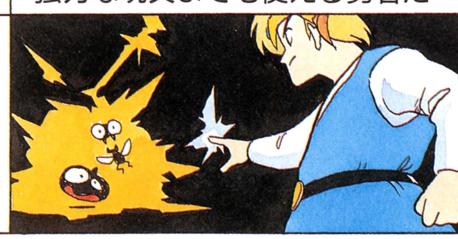


わりと早めに覚えるだろう。小さな火の玉を出すメラの呪文だ

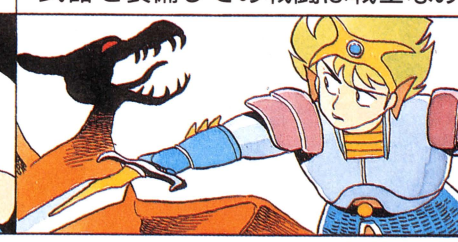
おもしろい呪文もかなり使える



強力な呪文までも使える勇者だ



武器を装備しての戦闘は戦士なみ



戦闘参加は4人まで。誰と誰

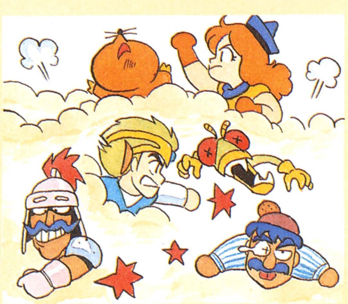
モンスターなどを仲間として最大10人までのパーティが組める第五章。しかし1度に戦闘で戦えるのは4人までだ。そこで4人の組み合わせを考えてみよう。君はどのタイプが好みかな。



戦闘に参加できるのは4人までだぞ

肉弾戦タイプ

勇者、ライアン、アリーナ、トルネコの4人でモンスターを袋だたき。呪文が使えるのは勇者のみだが体力とスピードでぶちかませ。



徹底的に殴る蹴るの肉弾戦だ。体力でモンスターどもを圧倒せよ

呪文攻撃タイプ

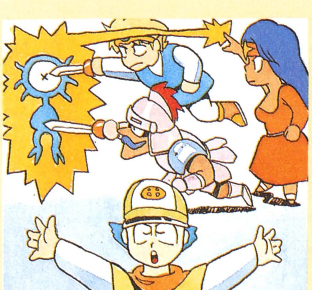
勇者、ブライ、クリフト、マーニャの4人で呪文攻撃。防御力と体力に不安があるので、一発で全滅させせないと反撃が怖い。残りMPにも注意。



4人総がかりで呪文攻撃だ。一瞬にしてモンスターを全滅させろ

バランスタイプ

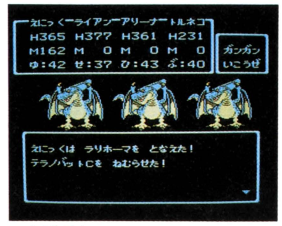
勇者、ライアン、ミネア、クリフトの4人。武器を使っての攻撃と呪文を使っての攻撃を合わせて、バランス良く戦ってゆこう。



回復・攻撃呪文と武器を使って激しい戦闘を乗り越えろ

総呪文数58。すべての呪文がついに明らかになったぞ！

IIIよりも2つ減って58種類。新しく増えたのはラリホーマ、マホステ、メガザル、ミナデインの4つ。全呪文を6つに分類して、呪文を使えるキャラまで紹介だ。



新呪文の1つ。ラリホーマだ。防御力の高い相手も眠らせるぞ

表の見方

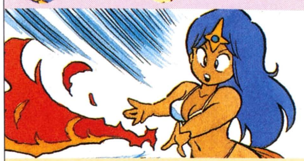
名前	誰に対して効くのか	使えるキャラ
効果		

使えるキャラ：勇者　クリフト　ブライ　ミネア　マーニャ

直接攻撃用の呪文

直接モンスターにダメージを与えるタイプの呪文。モンスターにダメージを与えるための呪文。全22種類だ。ギラ系(火炎)、メラ系(火球)、イオ系(爆発)、ヒャド系(吹雪)、バギ系(真空)、ディン系(電撃)、ザキ系(死)などに細かく分類される。

ギラ
敵1グループ



唱えた者の手より炎が吹き出して、モンスター達を焼きはらう。

ベギラマ
敵1グループ



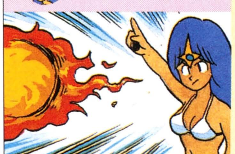
同種族のモンスターたちを炎の壁で囲み、焼き尽くすことができる。

メラゾーマ
敵1匹



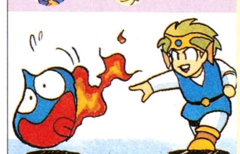
超高熱の巨大な火の玉を飛ばしてモンスターを灰と化す。

メラミ
敵1匹



高熱の火の玉を投げてモンスター自体を包み込む。

メラ
敵1匹



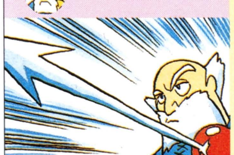
小さな火の玉をモンスターに投げつけてダメージを与える。

ベギラゴン
敵1グループ



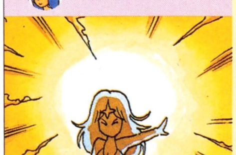
高熱の巨大な炎の力により、モンスターたちを消し去る。

ヒャド
敵1匹



1本の氷の矢をモンスターに向かって投げつける。

イオナズン
敵全員



モンスターたちの中心で大爆発を起こして全滅させる。

イオラ
敵全員



イオよりも大きな爆発を起こしてかなりのダメージを与える。

イオ
敵全員



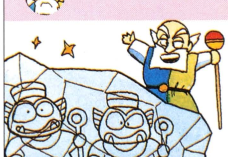
モンスターたちの頭上で小爆発を発生させてダメージを与える。

バギ
敵1グループ



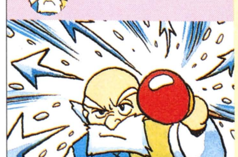
呪力で固定させた真空のかまいたちを投げつける。

マヒャド
敵1グループ



凍てつく冷気の嵐でモンスターを巻き込み細胞から破壊する。

ヒャダイン
敵全員



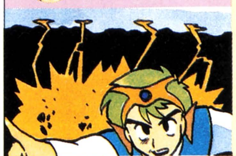
無数の氷の矢を強い冷気とともにモンスターへ投げる。

ヒャダルコ
敵1グループ



吹雪を発生させてモンスターを凍てつかせる。

ギガデイン
敵全員



巨大な稲妻を呼び、すべてのモンスターにダメージを与える。

ライデイン
敵1匹



雷雲を呼び稲妻を発生させてモンスターの頭上へ落とす。

バギクロス
敵1グループ



竜巻状の巨大なかまいたちでモンスターたちの体を切りきざむ。

バギマ
敵1グループ



バギよりも巨大なかまいたちを発生させてモンスターへ飛ばす。

ドラゴラム
自分



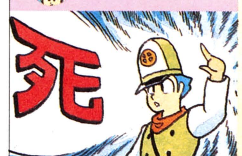
自分の肉体をドラゴンに変えて炎は吐き続けて倒す。

ザラキ
敵1グループ



死の言葉の乱れ射ち。成功の確率はザギより低いが何匹も倒す。

ザキ
敵1匹



呪われた死の言葉を投げつける。成功すると1発で倒せる。

ミナデイン
敵1匹

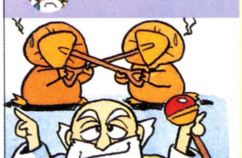


勇者を含み4人のMPを消費して巨大な雷を落とす。

間接攻撃用の呪文

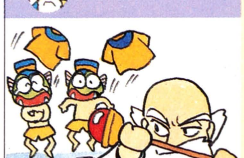
直接モンスターにダメージを与えることはないが、眠らせたり守備力やスピードを変えたりして、戦闘を有利に進めるための呪文だ。うまく使うと直接攻撃呪文よりも有効。

メダパニ
敵1匹



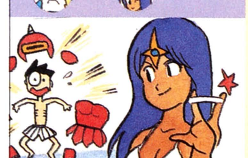
モンスターの頭脳を混乱させて、同士討ちをさせる。

ルカナン
敵1グループ



ルカニほど下がらないが複数のモンスターの守備力を下げる。

ルカニ
敵1匹



強固なモンスターの守備力を引き下げて、倒しやすくする。

ラリホー
敵1グループ



モンスターの脳に直接作用して神経をマヒさせ、眠りへと落とし込ませる。

バイキルト
仲間1人



戦闘が終わるまでの間、仲間1人の攻撃力を2倍に上げることができる。

ピオリム
仲間全員



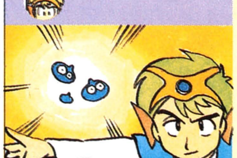
戦闘が終わるまでの間、仲間たちのすばやさを一時的にアップさせる。

マホトラ
敵1匹



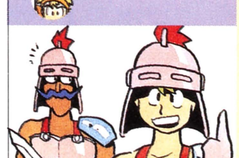
モンスターのMPを吸い取って自分のMPにできる。

ニフラム
敵1グループ



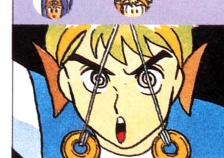
弱いモンスターたちを消し去る。Gと経験値は手に入らない。

モシャス
自分



仲間の誰かに変身して戦うことができる。戦闘中のみ有効。

ラリホーマ
敵1匹

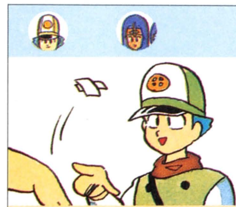


強い呪力で脳を強制的に止め、ほぼ確実に眠らせる。

回復・治療用の呪文

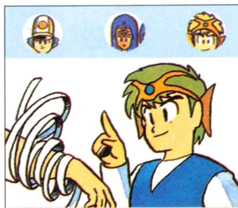
仲間のHPの回復や毒などからの治療に使う呪文。倒されてしまった仲間を復活させることもできる。直接攻撃の呪文のようなハデさはないが重要な呪文だぞ。

ホイミ
仲間1人



ほんの少し体力を回復することができる。最低級の回復呪文だ。

ベホイミ
仲間1人



ホイミよりもかなり多量にHPを回復することができる。

ベホマ
仲間1人



どんなに重傷の体でも完全に最大値まで回復することができる。

ベホマラー
仲間全員



1度に仲間全員の体力をある程度まで回復できる。

ベホマズン
仲間全員



1度に仲間全員の体力を完全に最大値まで回復できる。

ザオラル
仲間1人



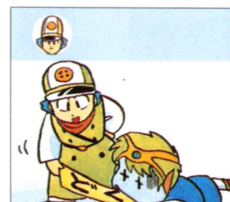
5割の成功率で復活させることができる。HPは半分回復。

ザオリク
仲間1人



HP最大の状態で確実に復活させることができる。

キアリー
仲間1人



仲間の体内から毒素を消し去る解毒の力を持つ呪文。

キアリク
仲間全員



マヒして動かなくなった仲間の体を正常に戻すことができる。

ザメハ
仲間全員



モンスターの魔力で眠らされてしまった仲間を目覚めさせる。

メガザル
仲間全員



自分の命と引き替えに倒された仲間全員を復活させる。

主に移動中に使う呪文

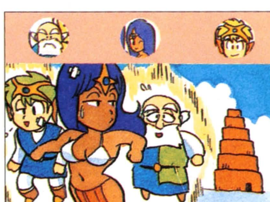
冒険者達がスムーズに旅を続けるために必要な呪文だ。最低限ルーラとリレミトさえあれば、長く危険な旅もいくらかは安全なものとなるであろう。

ルーラ
仲間全員



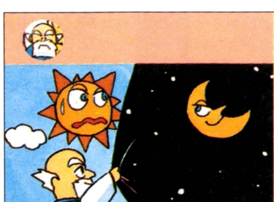
1度行ったことのある町や城へ仲間全員の体を瞬間的に移動させられる。

リレミト
仲間全員



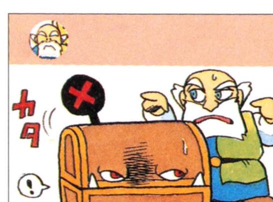
洞窟や塔の中から一瞬にして地上へと脱出することができる。

ラナルータ
時間



この呪文を唱えると現在の時間を正反対にできる。昼を夜に、夜を昼に。

インパス
宝箱1個



宝箱の中身を判定できる。青く光ると安全。赤ならモンスターが潜んでいる。

トラマナ
仲間全員



1歩進むごとにダメージを受けるバリアの効力を無効にできる。

トヘロス
仲間全員

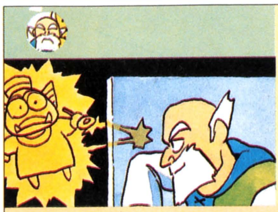


仲間の体を聖なるオーラで包み込み、弱いモンスターを近づけない。

防御用の呪文

モンスターの呪文を封じたり、幻影を見せたり、仲間の防御力を上げたりして受けるダメージを最小限に抑えようとする呪文。防御しながら攻撃しよう。

マホカンタ
自分



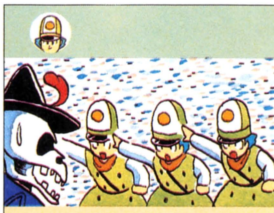
体のまわりに光の壁を張りめぐらせて、敵の呪文をはね返らせることができる。

マホトーン
敵1グループ



モンスターの発する呪文を封じ込めることができる。

マヌーサ
敵1グループ



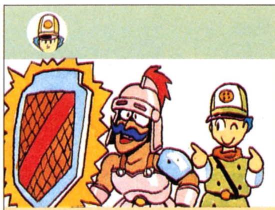
魔法の霧を発生させてモンスターに幻覚を見させて攻撃をミスさせる。

スクルト
仲間全員



スカラより防御力は上がらないが仲間全員の守備力を一度に上げる。

スカラ
仲間1人



仲間1人の守備力を高めることができる。弱い装備をカバーせよ。

マホステ
仲間1人



紫の霧で体を包み敵、味方区別なく呪文を防ぐ。霧の中からは呪文を使える。

IIIの呪文と比較すると

IIIのバシルーラ、ボミオス、シャナク、レムオル、アバカムがIVでは消えている。IIIであまり使わなかった呪文がほとんどだが、アバカムがなくなったのはなぜだろう。カギの数が少ないのだろうか？



メガンテの進化版メガザルだ！



モンスターを異次元へと吹っ飛ばすバシルーラ



モンスター達のすばやさを下げる呪文。ボミオスだ



どんな扉でも簡単に開けることのできるアバカム。荷物が多いときは便利だ

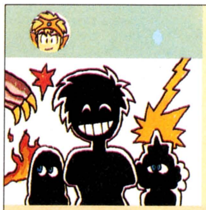


移動中に一定時間だけ姿を消すことのできるレムオル。いたずらが楽しい



呪われたアイテムの装備を外してくれるシャナクの呪文。あまり使わなかった

アストロン
仲間全員



肉体を鋼鉄に変えて攻撃をはねつけるが、動けなくなる。

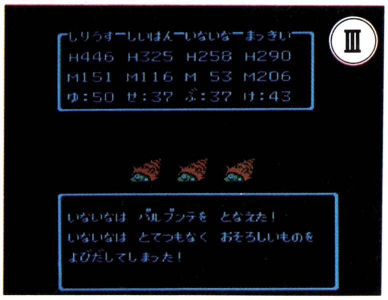
フバーハ
仲間全員



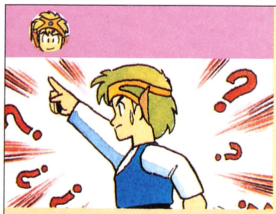
モンスターの炎や吹雪を防ぐバリアーを張りめぐらせる。

何が起こるかパルプンテ

使ってみないと何が起こるのか分からない呪文。使ったときによって起きることは変わってゆく。呪文を唱えた者自身にも何が起こるのかは、まったく予測がつかない。ときには自分達に不利なことになってしまうかも？



パルプンテ
？



唱えるごとに違うことが起こり、何が起きるのかまったく予測がつかない。

続報第2弾

がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル



何処に消えた黄金キセル? まだまだ続くゴエモンの旅

大事な大事な黄金キセル
盗まれたとあっちゃあ大泥棒の名がすたる!!
行くぜ!! エビスマル!!

'90年1月5日発売予定 コナミ 6980円 消費税別

カセット 4M+64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

黄金キセルを取りもどせ!!

はるばる長い旅路から、ひさかたぶりのわが家まで帰ってきましたわれらがゴエモン。ふと神棚を見上げると、な、ない、先祖伝来の黄金キセル。おかしな忍者のエビスマル、いっしょに旅に加わって、黄金キセルをとりもどす、ギャグと笑いの珍道中、さあ出発。

旅から帰ると



⬆長い旅からやっと帰ってきたゴエモン

黄金キセルがなーい!!



⬆そこにあったはずの黄金キセルが!!

エビスマルだす!!



⬆ふっふっふ、ワテがついてりゃ怖いもの なしだす!!

旅は道連れ ふたり旅



⬆というわけで黄金キセル探しの旅に

術が使える

さて今回のエビスマル、一味違ったいい男。ムニュムニュムニュッと手を合わせ、術を使って敵を討つ!! 体力回復もまかせとけい。



⬆よっしゃ、敵を一気にやっつけたるでぇ



⬆見た? これがカエンの術だす

カエン	どくぬけ	りふる
複数の敵に、火の玉をぶつけてダメージを与える。消費する忍術ポイントは4。	敵から受けた毒をからだの中から取り除く。消費する忍術ポイントは4。	ダメージを受け消耗した体力をある程度回復する。消費する忍術ポイントは3。

武器・防具・アイテム

おっと忘れちゃいけねえぜ、武器に防具、アイテムを。長え道中、こいつにゃいろいろお世話になるぜ。

武器・防具

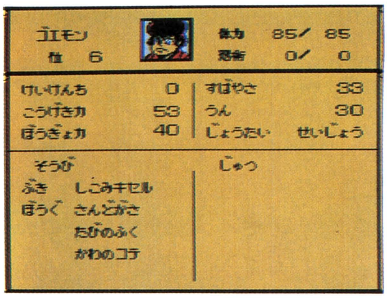
こいつを忘れちゃ話になんねえ、大事な武器・防具。キチンと装備しとこうじゃねえか!!



武具屋のマークは刀。わかりやすくていいよね、やっぱり



防具屋のマークはカブト。どんなのがあるんだろ



ゴエモンの装備を見てみると…

武器

ビュッとひと振り敵を討つ、ゴエモンの武器はおなじみ、キセル。エビスマルなら武器はふえ。旅が進むにしたがって、いろんな武器が手に入る。



ゴエモンの武器はキセル、そしてエビスマルの武器はふえ

防具

敵から受けるダメージを、しっかり防ぐ防具は3種。あたま、からだ、うで、それぞれに、人に合わせて防具を着けりゃどんな敵でも怖くない。

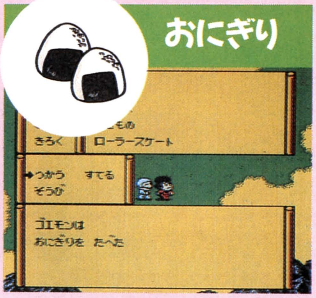


防具は装備できる人と着ける位置が決まってるんだ

アイテム

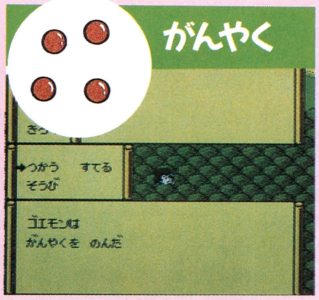
あちらの村にこちらの町、マルに二の字を見つけたら、そこはよろず屋、さあ、のぞいてみよう。おにぎり、がんやく、ひみつのかがみ、いろんなアイテムを売っている。まだまだ続く長い旅、便利に行こうと思ったら、こいつを使わねえテはねえぜ。

おにぎり



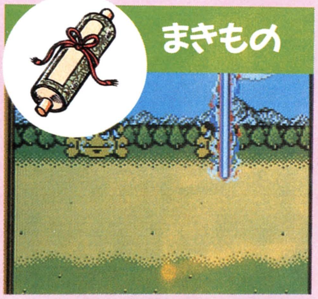
言わずと知れたこのアイテム、パックンムシャッと口にすりゃ、力がからだにみなぎって、ある程度まで体力回復

がんやく



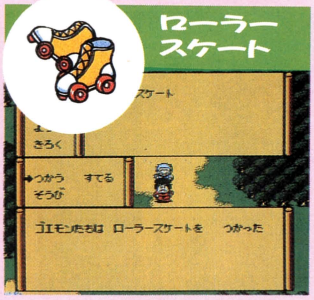
敵から毒を受けたとき、こいつをヒョイッと口にすりゃ、うーん、さわやか、あっというまに毒が消える。

まきもの



戦闘中にこいつを出して、エイヤッと使えばあら不思議、敵にダメージを与えられる。

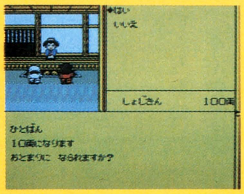
ローラースケート



こいつをスポッと履いちゃえば、スーイスイと、ゴエモンたちがスピードアップ!!

宿屋

長旅の疲れをいやすのはココ。一晩泊まって朝がくりゃ、体力・忍術、完全回復!! 寝相も見もの。



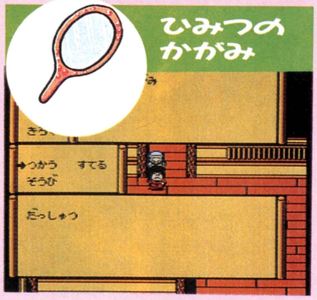
いらっしゃいませ、とおかみさんが迎えてくれる。あーあ、ゆっくり休んでこ



あーあ、ふたりとも寝相悪いんだから。かぜをひいちゃうよ

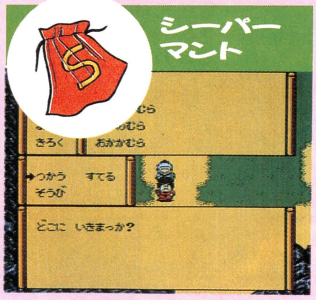
ふたりともグッスリ。いったいどんな夢を見てるんだろ

ひみつのかがみ



曲がりくねったダンジョンも、これを使えば一瞬のうちに脱出できる。

シーパーマント



はるかかなたの遠い村でも、こいつを使えば、あらよっと、ひとつ飛びでーい!!

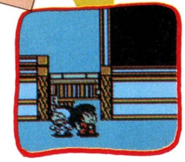
いずみのたまをもらいに行く

怪しい影を追いかけて、西へ旅してきたゴエモン。最初の村に来てみると……。

水の枯れた村

よく見てみるとこの村は、川はあれども水がない!! 村の人から話を聞けば、なんと、黄金キセルを持った男がいずみのたまを持ってった!? 村長から頼まれて、いずみのたまをせんにんにもらいに。

カギがかかってる



この扉、壊れそうにないしなぁ。どうしたらいいんだろ

いずみのたまが盗まれた!!



いずみのたまが! それで村じゅうの水がなくなったというワケやね

ネズミ小僧も使ってたって



ぬすみのハリガネ?

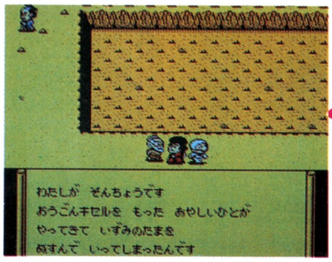
いずみのたまをもらいに行くゾ!!



せんにんに会ってもらってくるゾ

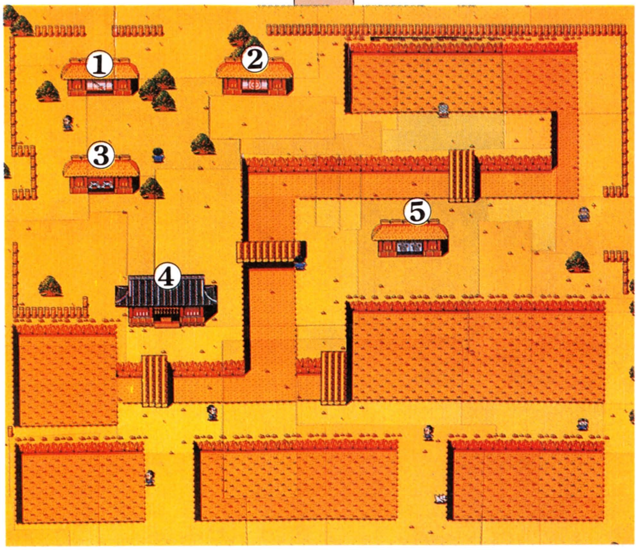
黄金キセルを持った男?

黄金キセル!? もしかしてそいつぁ



水の枯れた村

①武具屋 ②よろず屋 ③防具屋
④神社 ⑤宿屋



この村で手に入るもの

武器		防具		アイテム	
こうてつキセル	100両	ほっかむり	80両	おにぎり	10両
しこみぶえ	200両	かわのコテ	100両	がんやく	15両
ハリセン	200両	くさりかたびら	500両	まきもの	40両
				シーパーマント	30両

ふもとの村

はるか遠くのどでかやま、せんにん住むと人の言う。途中の茶店でふと聞いた、情報をもとにどでかやまへ。どでかやまのふもとの村で、かざり職人に話を聞けば、なになに、どでかやまにある青いひすいと赤いひすいを取ってくれれば、知りたいことを教えてくれる!?



そっかー、なんでも知ってんのか。じゃ、いずみのたまのことも……

どでかやまへレッツゴー!!

よーし、じゃ、どでかやまに行くゾ



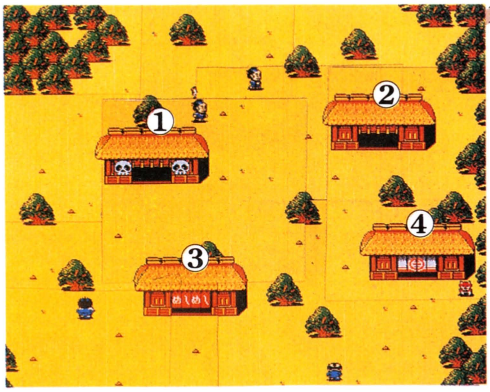
青と赤のひすい?



2つのひすいがそろえばすごいことができるって。どんなこと?

ふもとの村

①きとう師の家 ②かざり職人の家
③食堂 ④よろず屋



この村で手に入るもの

アイテム		食べもの	
おにぎり	10両	らあめん	100両
がんやく	15両	かつどん	100両
ひみつのかがみ	20両	おこさまらんち	100両
シーパーマント	30両	はんばあぐらんち	100両
		すぱげってぃい	100両

危険がいっぱい!! どでかやま

山は山でもこのどでかやま、そんじょそこらの山とはチョイとワケが違う。敵がうじょうじょ、道はくねくね、とっても危ない山なのだ。

どでかやま

はるばるきたぜどでかやま。う～ん、やっぱり山の空気は…、おっと、そんな場合じゃねえ、敵が出た!! うわっ!! また出た!!

そんなこんなで登って行くと、なんだ、こりゃ、ほら穴だ。入ってみるか。

でっけー山だなぁ…



でっけえからどでかやまだす!



おっと、また曲がんなきゃ。エビスマル、こっちだよー!!

ほら穴だ!!



このぶ厚いカステラみたいなのがほら穴。中はどうなってるの?



中は一面まっ青。海の底を歩いてるみたいだな、まるで

敵がウジャウジャ



全身まっ青なコイツはオニマル。貧血じゃないよ



やっぱり出た!! ザリガニみたいなやつ、ケラルンパ



あれっ、こんどは行き止まりだ。こんなとこでもたもたしてると…

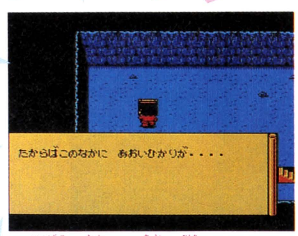
青いひすい

宝箱から青い光が…。やった、これは青いひすい、と思いきや、呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーン、なんと、怪物ムーカク登場!!

こいつを倒せば青いひすいが…。でもコイツ強い!!



あれ、こんなところに宝箱が。ラッキー、中にはなにが入ってるんだろ。ワクワク



宝箱の中から青い光? もしかすると、でも、やっぱり……



出た!! あんな小さい箱から!!

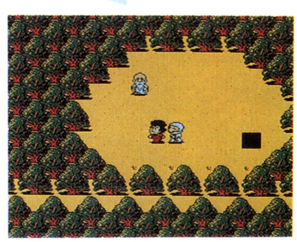
ムーカク登場!!

仙人はどこ?

やっとのことでムーカクを倒し、進んでいくと…、あれ、せんにんがいる!? こいつはいい、いずみのたまをもらっちゃえ…、と思いきや、世の中そんなに甘くない、このせんにんの師匠じゃなきゃダメだって。でもどこにいるの?



あれっ、こんなところに階段が。とりあえず登ってみると……



広場みたいなところに出た。あの白いヒゲのおじいさんは?

ワシじゃない、師匠じゃ



遊び好き? しょうがないなぁ

赤いひすい

しょうがないやと思いつつ、今度は赤いひすいを探して…。あ、あった、やったぁ、と思ってると、またまた出ました、今度は怪物シーカク登場。

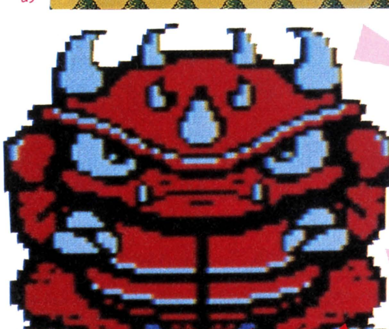
えーい、コイツを倒せば赤いひすいが。でもコイツも強い。がんばるぞ、エビスマル。



ゴエモンはーん、わてお腹すきましたでー。帰りまひょーよー



赤い光や、やめときまひょ。またなにが出てくることやら……



ほら出た! だから言うたのに

シーカク登場!!

いずみのたまをもらったゾ!!

やっとのことで怪物倒し、もどってきました、ふもとの村。あとはかざり職人に話を聞いて…、オイ、ちょっと待て、まさか職人も…!?

かざり職人

2つのひすいを差し出して、話を聞こうと思ったら…。

えっ？ かざり職人の作ったスズノスケが襲ってきた。さてはかざり職人、おまえも敵だったのか。えーい、こしゃくな、やっつけちゃえ!!



ふっふっふっ、とぶきみな笑い。もしかしてもしかすると？



スズノスケ登場!!

剣を取っては日本一の、かなぁ

仙人と会う

スズノスケを倒し、どでかやまの仙人に言われた場所に来てみると…。いたいた、こんなところに。でもいずみのたまは100年に1回しか作らない!? ねえ、作ってよー。

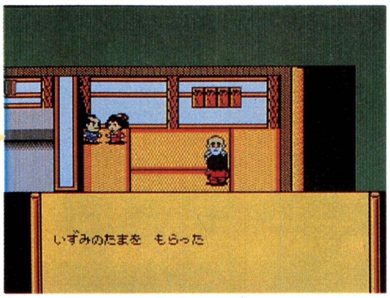
白いヒゲに白い服、やっぱり



わしが仙人じゃ



せんにんはせんにんいてもせんにん…。漢字で書くとどうなるの

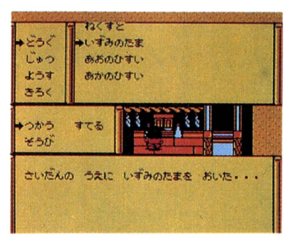


やった！ これで水がもどる

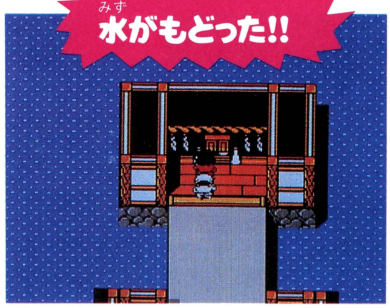
いずみのたまをもらった!!

水がもどった!!

いずみのたまをもらって、水の枯れた村までもどってきた。さっそくいずみのたまを元の場所に置くと…。水がもどった。ぬすみのハリガネも。

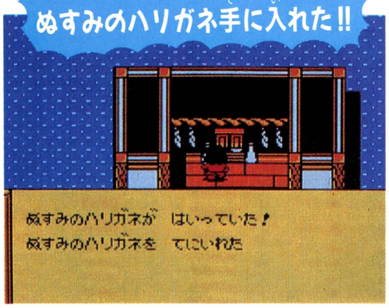


あら不思議！ 祭壇の上にいずみのたまを置くだけで……



水がもどった!!

はい、このとおり。おみごと！



ぬすみのハリガネ手に入れた!!

なんだ、こんなところにあった

扉が開いた

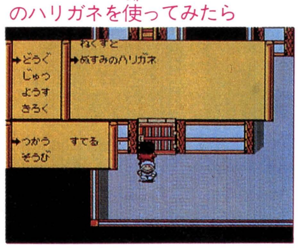
村長さんからお礼をもらい、さっそくカギのかかった地下道の扉へ。へへーん、ネズミ小僧も愛用してた、このぬすみのハリガネがあれば。やった、開いたぞ!! さぁ、どんどん行くぞ。

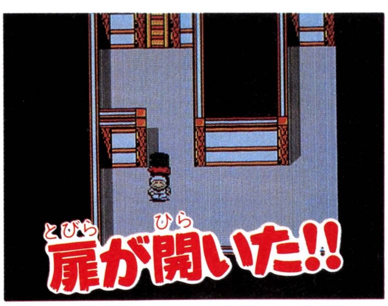


新米おにぎりもらったゾ!!

ほんのお礼に新米のおにぎりをもらった。なんなんだろ、それ

カチャカチャカチャッとぬすみのハリガネを使ってみたら





扉が開いた!!

やった!! 開いた!! エビスマル、見ろよ、開いたんだからぁ

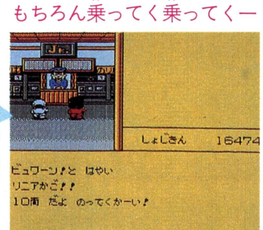
リニアかご

てくてくフィールド歩いていくと、お、ありゃなんだ? 入ってみるとなんとリニアかご。さっそく乗ってみると、うーん、速い、海底トンネルを突っ走る。やっぱこれからはリニアの時代だわ。



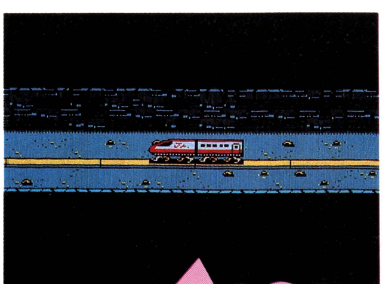
ＪＲ、じゃなくてＪｒ？ いったいなんなんだろ。誰かの息子がいるのかなぁ

ビュワーン！ と速いの？ もちろん乗ってく乗ってくー



乗る!! 乗る!!

リニアモーターカーに足がはえて、ムカデみたいになりました



ワーイ!! 速いぞー!!

ニャーニャー!! ネコの村

リニアかごを降りてテクテク歩いていくと、あ、また村だ。でも今度の村は…。

みんなネコ!?

村人みんなネコの村!! ブチにマダラに白にトラ、ちゃんと話もしてくれる。私はやっぱり猫が好き!!

村の人がネコ!?



村にいるのはネコばかり。みんなネコ？

ニャー



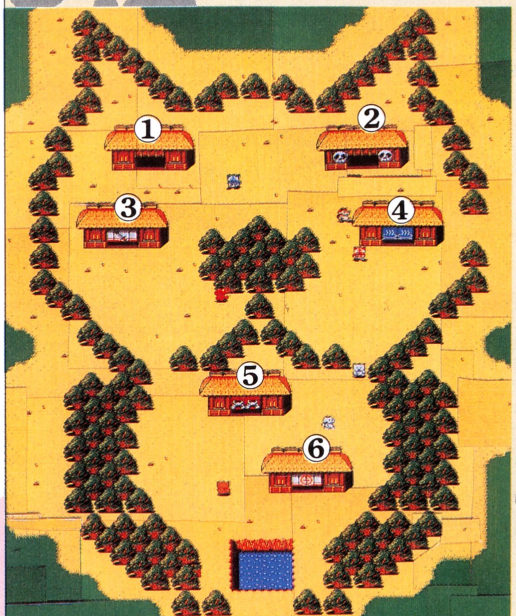
赤ニャキがみ青ニャキがみ黄ニャキ…、言えないよー!!

メッセージの後にネコの鳴き声が流れる。おもしろいニャー



ニャー

ネコの村



①村長の家
②きとう師の家
③武具屋
④おフロ屋
⑤防具屋
⑥よろず屋

この村で手に入るもの

武器		防具		アイテム	
ハリセン	200両	さんどがさ	30両	おにぎり	10両
はがねのつめ	200両	かわのコテ	100両	がんやく	15両
こばんでっぽう	300両	くさりかたびら	500両	ローラースケート	30両
しこみキセル	450両	てっこう	150両	シーパーマント	30両
		くさりのコテ	180両		

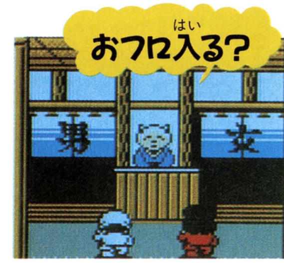
おフロ屋がある

この村にはおフロ屋がある。さっそく入っていきましょう。あー、気持ちいい。長旅の疲れもすっかり取れて、体力、忍術もすっかり回復。ん、おい、エビスマル、なにやってんだ？ おい、こら、やめろってば。おい、こら、ずるいぞ!!



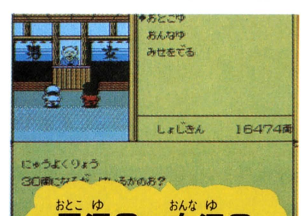
あれはまさしく温泉マーク。おフロ屋だよなぁ、やっぱり…

おフロ入る？

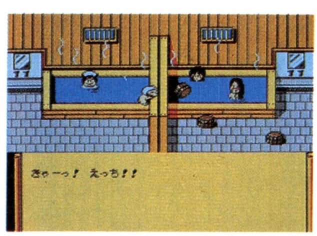


すっかりたまった長旅のアカをすっきり落としてくか

そりゃできればやっぱり…、ねぇ、やっぱ入れるんならやっぱ…



男湯？ 女湯？



こらー、ひとりだけでのぞくなんてずるいぞー、オレも…、違うか

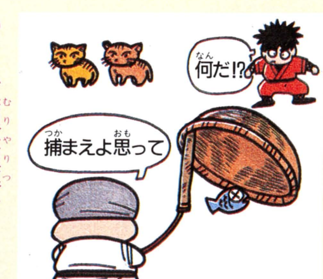
ニョホホホホホホ…



えーなぁ、やっぱええなぁ。やめられまへんなぁ。にょほほほほ

3人め4人めの仲間は？

旅もいよいよ佳境に入ってきたけど、気になる3人め、そして4人めはいったい誰なんだろう。今回出てきたネコの村、なにか秘密があるかも。もしかしてネコが仲間になったりして。そして最後の4人め、やっぱり女のコがいいと思わないかい!?



まさか無理矢理連れてくようなことはしないだろうけど……ねぇ



ちょっと違うんじゃないか、エビスマル。僕は違うと思うけど



信長の野望（のぶながのやぼう）

戦国群雄伝（せんごくぐんゆうでん）

パソコン版から移植のシミュレーション

光栄の歴史シミュレーションゲーム、3部作のうちのひとつ"信長の野望"の続編が登場。基本的なゲームの流れは変わらないが、かなりシステムが変更された。シナリオも2つあって、あきずに楽しめる。

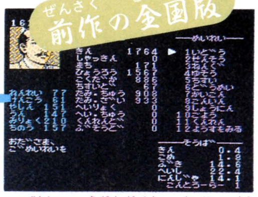
'90年2月3日発売予定　光栄　1万1800円（CD付き1万4200円）

消費税別

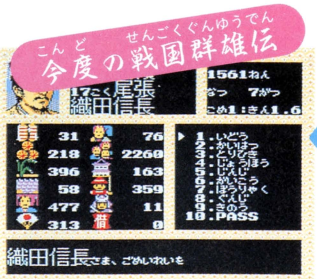
カセット　3M+64KRAM　バッテリーバックアップ　シミュレーション

全国統一をめざす歴史シミュレーション

今回も、前作と同じく戦国大名になり代わり全国統一を成し遂げるのが目的。内政や人事、戦略的駆け引き、戦術などを駆使して領地を拡大していくという基本はそのままだが、随所でシステムが変更されている。登場する武将も約400人と増え、また前作よりもかなり武将個人が重要視されるゲーム内容になった。



全体の基本画面。文字や数字ばかりでちょっと見にくい



アイコンのおかげでかなり見やすく変更された戦国群雄伝の画面

前作とここが変わった

前作と大きく変わったのは、大名に軍師が付いたという点。軍師は、大名の命令にアドバイスをしてくれる。他にも、籠城戦が加わったりしている。

軍師が助言!!

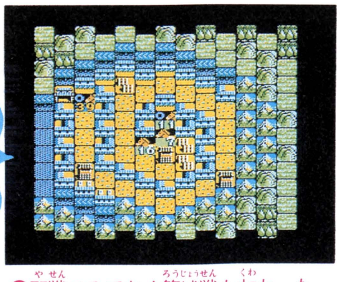


大名の命令にあれこれ助言してくれるのはウレシイ



大名が死んでも今回は3代まで引き継ぎができるようになった

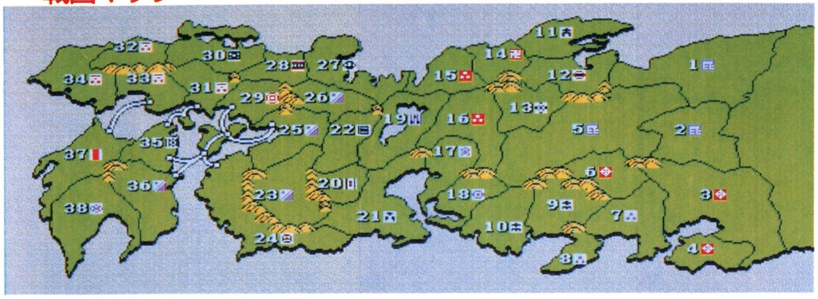
籠城戦が楽しめる



野戦のみでなく籠城戦も加わった

まずはゲームを把握

戦国マップ

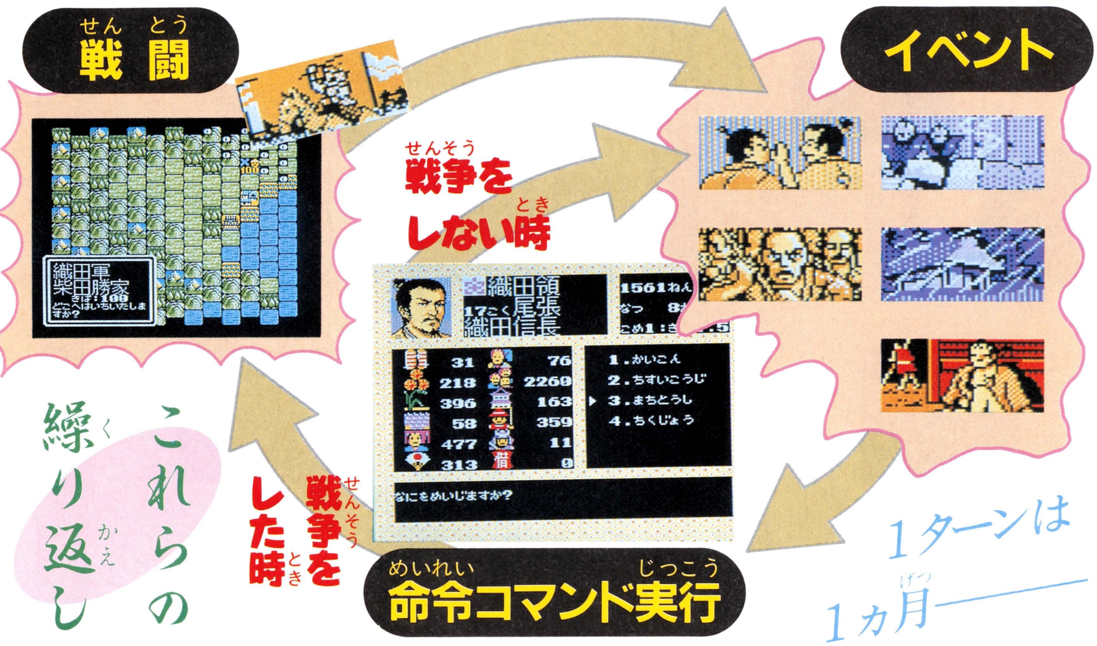


全国版の戦国マップは、蝦夷、陸奥など北の領土も含まれた最高50カ国だったが今回は38カ国になり、縮小された。基本画面はアイコンなどの表示で見やすくなり、各武将に行動力が設けられた。

ゲームの流れ

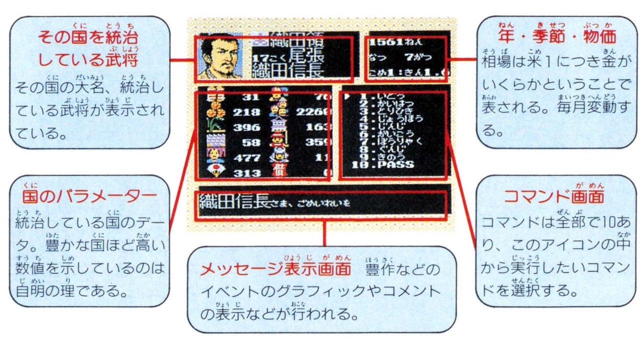
謀叛、疫病などのイベント、国造りをする内政、戦争というゲームの流れは前作と変わらない。ただし、1ターンは1季節だったが、今回は1カ月単位に変更された。このうち3月にお金、9月には兵糧が税として支払われる。3月、9月になると、最初に税率を決め、それが各国の収入となるのだ。

コマンド命令の順番はランダム。この順番が勝負を決める場合もあるため、熟慮して行動したいものだ。



画面説明

前作の基本画面は、武将の顔以外文字や数字ばかりだったが、今回はアイコン表示でスッキリ。まずは、各アイコンの意味を把握しよう。



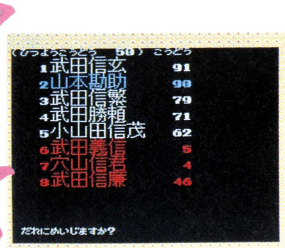
行動力とは

行動力とは、言ってみれば武将の体力みたいなもの。武将の行動力が残っていれば、何回でも命令が出せるぞ。



⇧まず命令コマンドを使う

何度でも命令が出せる



⇧武将の行動力がある限り何回でも命令コマンドが出せるのだ

各アイコンの意味



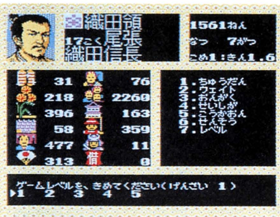
- その国にあるお金。ないと徴兵不可能。
- 現在ある兵糧。相場を見て売り買い。
- その国の米の生産力を表すもの。
- 治水度。災害、米の取れ高に影響。
- 町の商業価値。この値が高いほど良い。
- 文化レベルの高さだ。武将教育に影響する。
- 民の忠誠度。低くなると一揆が起こる。
- 国の人口。毎年春になると人口が増加。
- 城の防御度。築城を実行すると数値増加。
- 兵士の総数。訓練して鍛えあげよう。
- 一国に滞在できる武将は、20人までだ。
- 現在商人から借りている借金の額。

命令コマンドの説明

戦争するには、それ相応の物資が必要。徴兵するにもお金がかかり、当然武器購入もしかり。内政をしっかりやっとかないと後でツケが。

新しく加わった人事コマンド

前作になかったのが、人事コマンド。これは、人材を採用したり、褒美を与えたりする武将に対してのコマンド。

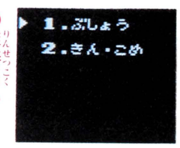


数字が高いほど難しい。また、ゲーム途中で変更も可能だ

ゲームの記録は、バッテリーバックアップで1カ所保存できる


1 移動

移動できるのは、武将はもちろん、金や兵糧。ただし隣接国しか移動出来ないので、遠方へはリレー式で移動させるようにしないといけない。

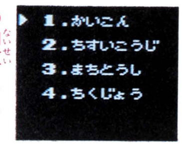


隣接国へ移動させる場合に使う

どれだけ運ぶのかを決める


2 開発

開発は、国造りの基本。この開発コマンドを実行すると民忠がアップ。築城コマンドを使用すると防御度が上がる。



内政コマンドの一番大事なコマンドだ

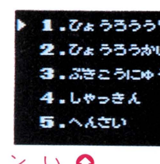
開墾だけでなく治水性も上げておこう



命令する武将の政治力、金の量によって効果が違ってくるぞ。よく考えて

3 取引き

取引きコマンドは、その国に商人がいないと、行うことができないのだ。



その国に商人がいないとこのコマンドは使えない

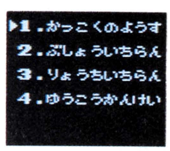
相場が高い時に売るとこのように儲る



兵士たちの武器はここで購入するのだ

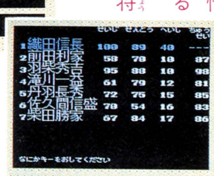
4 情報

領地の一覧というコマンドは、自分の領地(本国以外も)の状態を一度に見られるので常に便利。行動力も消費しない。



いろんな情報が見られる

配下の武将も一度に

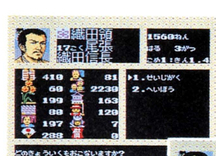


他国を見る場合のみ行動力消費。戦争する前に見る

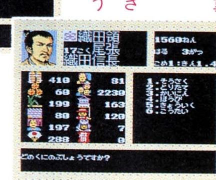
5 人事

捜索はその国の優秀な人物を捜すもの。取り立ては、他国の武将を引き抜きたいときに使用するコマンドなのだ。



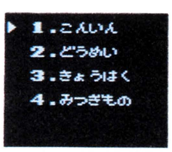
武将は大事に扱おう

武将の引き抜きをしよう



政治学は、政治力。兵法は戦闘力をあげる教育

6 外交

他国を脅迫すると、貢ぎ物を贈って来たりする。圧倒的優位だと属国になることもある。



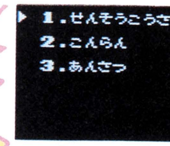
無理に戦争しなくても



他国を脅迫すると、こんなコトがある

7 謀略

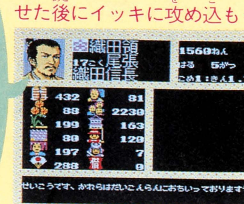
戦争工作は、他国同士を戦争させるように仕向けるコマンド。うまく利用すればなかなか便利。



敵をおとしいれる謀略コマンド

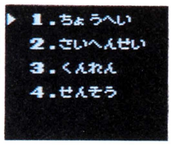
こうやって、敵をかく乱させた後にイッキに攻め込もう

戦争しなくても

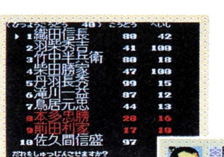


8 軍事

戦争するには兵士が必要不可欠。ただ、徴兵すると民忠が下がり、内政面でうまくいかなくなることもありうる。



内政終えたら戦争準備

軍師の言葉は参考になる


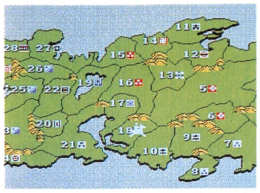

さて、いよいよ戦争。どの武将を出陣させるかな

戦闘モードを紹介

やはりこのシリーズの面白さは、戦術を駆使して戦う戦争だろう。前作より戦闘が細かくなり、伏兵、突撃などの作戦、朝、昼、夜という時間の概念も加わった。しかも野戦だけでなく籠城戦（城内での戦い）が可能になったのだ。

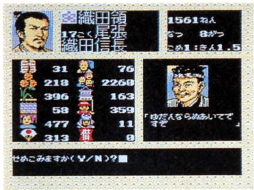
戦力がととのったら戦争だ！

国力が充実したら、隣接国で兵力の低下した国を捜し、一気に攻め込もう。



⬆攻め込むと、マップ上を騎馬が行き来する。ウ～ン、このヘンの演出なんかニクイね

⬇軍師の助言は、味方兵力と敵兵力によって違う。この場合は敵もかなりの兵力とみた



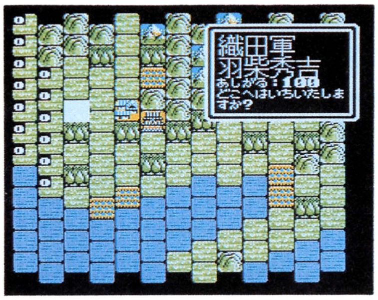
部隊は3種類

部隊は、鉄砲、騎兵、足軽の3種類。武将ごとに決まっており、変更はできない。それぞれ、移動力、攻撃力などが違っている。うまく使おう。

鉄砲	騎兵隊	足軽隊
強力な鉄砲攻撃ができるが、機動力は3部隊中最低。	機動力は1番。攻撃力は鉄砲隊のつぎに強力だ。	姿を隠す伏兵による攻撃が可能。守りには不可欠。

部隊の配置はよく考えて

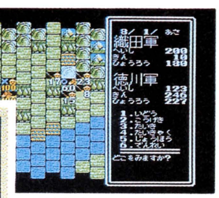
戦争が始まると、HEXの野戦マップに切り替わる。武将の配置位置は、攻め込む国の方角により異なる。部隊の特徴を活かした配置をしよう。



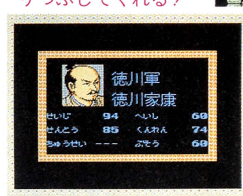
⬆足軽は、機動力が乏しい。なるべく城の近くに配置したいものだ

敵戦力を把握

武将の能力を調べ、忠誠度の低い武将がいたら要チェック。勝機が高くなる。



⬆敵もたいしたことなさそう。イッキにヒネリつぶしてくれる！



⬆徳川家康の能力。さすがに各能力は結構高い。覚悟しろ、家康!!

伝令を使う

忠誠度の低い武将に寝返りを勧めるのが密偵コマンド。それなりのお金を必要とする。

⬇伝令の密偵コマンドを使うと、敵武将が寝返ることも。お金がないとダメだが……





⬆うまくいくかと思いきや、密偵は見事に捕まってしまった。金が少なかったかな

いよいよ戦闘

以前のただの攻撃だけのコマンドと較べると、かなり複雑になった。鉄砲攻撃、伏兵などは攻撃力バツグン。また、夜になると周囲8HEX分の視界になってしまうために、少し戦いにくくなる。

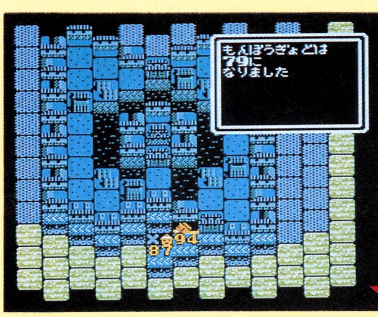


⬆移動方向は一度選択してしまうとキャンセルできないのだ

籠城戦

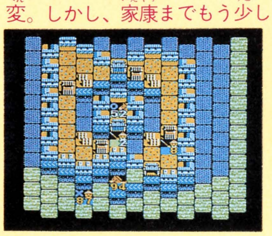
新しく加わった籠城戦。城内部へは、門を破壊しないと入り込めないようになっている。

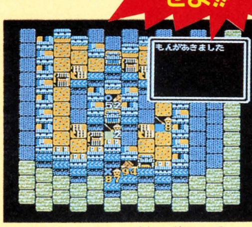
⬇城内の状態はブラインド状態で見えない



門を破壊せよ!!

⬇途中にも門があったりして大変。しかし、家康までもう少し





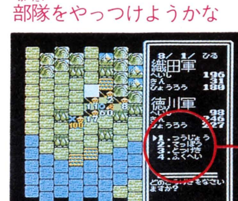
⬆開門すれば、中に入り込める。さあ、敵めがけて一直線だ

夜になると



⬆夜になると移動と同時に攻撃できるようになる

⬇フーッ、やっと敵部隊に隣接した。さて、どの攻撃で敵部隊をやっつけようかな



通常	鉄砲	突撃	伏兵
どの部隊でも行える通常攻撃。攻撃力は低いが何回も使用する。	鉄砲隊しかできない攻撃だが、その破壊力はスゴイ。	相手部隊に突入する。短期決戦を望むときに通常は使用する。	相手から身を隠すコマンド。この状態で攻撃すれば、強力。

ゲームシナリオは2種類

前作の全国版は、17カ国と50カ国モードがあった。今回の群雄伝では、シナリオ1の〝群雄割拠〟が、1560年からスタート。シナリオ2の〝信長の野望〟は信長が圧倒的な勢力の状態から開始。前作は最高8人までプレイが可能だったが、今回は4人までになった。さあ、キミはどちらのシナリオで遊び、天下を取ることができるかな?

シナリオ1 群雄割拠(1560年)



まあ、ある程度の統治国の差はあるが、ほぼ均等状態になっている

シナリオ2 信長の野望(1582年)



信長の領地の多さに注目。他の国国の状態、登場武将もちょっと違う

4人までプレイ可能

シミュレーションとはいえみんなでワイワイやるのは、やっぱり楽しいゾ!!

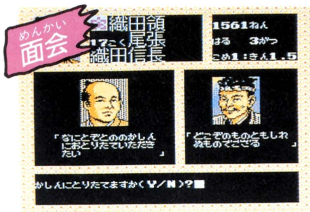


0を選ぶと、いわゆるウオッチモード状態になり、ただ見て楽しむコトもできちゃうのだ

イベントも豊富

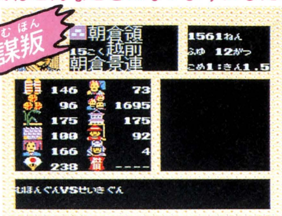
前作にあった謀叛、一揆の他に、浪人が仕官を願って、面会を求めてくることも。

面会



自分の家臣になることを望んで浪人が面会にやってくる

謀叛



他国で謀叛が起こった。自分の国ではこんなことのないようにしたい

有能な武将を早めに引き抜け

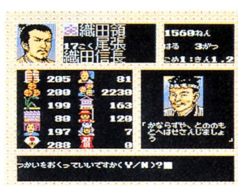
天下統一を果たすには、有能な武将は欠かせない。特に、最初軍師がいないところは早めに引き抜いておこう。軍師の能力は、大名の能力以上に内政、戦争を左右するぞ。



優秀な人材を他国から引き抜くのだ

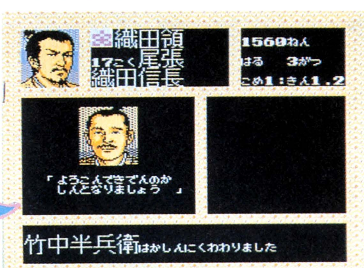


武将の中でもトップクラスの竹中半兵衛が欲しい!よしっ、コイツに決めた



軍師はうまくいくと言っているが、やはり不安。はたして来てくれるか

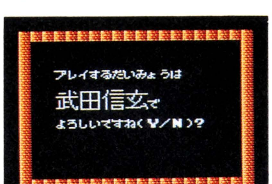
引き抜き成功!!



優秀な人物にはほうびをたくさんやろう

武将の能力設定

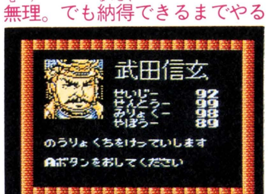
武将の能力設定といっても自分で選択した大名しかできない。政治力は大事だから、この数値が低い場合はもう一度設定したほうがいいのでは!?



シナリオ1、シナリオ2からプレイしたい大名を選ぶ。とりあえず武田信玄でプレイ



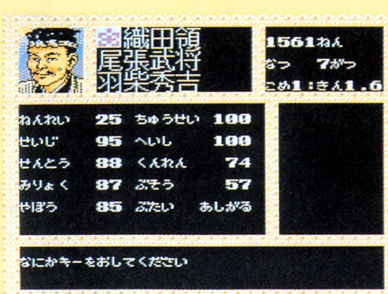
時間をかけてやっと納得のできる数値が出た、4つの能力の中でも、政治力は特に大事だ



次に能力値を決める。高ければ高いほどよいがオール100は無理。でも納得できるまでやる

武将の各パラメータ

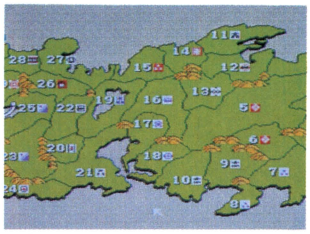
今回は武将1人1人に能力パラメータが設定されている。これらの能力が高ければ高いほど有能な武将といえる。とくに政治と戦闘の能力の値が、足して150以上ある武将は軍師になれる。教育コマンドを使って教育することも可能。



政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
内政や外交などに関係してくる。能力の中で一番大事な要素といえるだろう。	武将の戦闘能力。戦争で自分より戦闘力の高い武将を殺すとアップする。	武将を取り立てるときの成功率に大きく影響。当然高いほど取り立てが成功する。	野心の高さを示す。この数値が高いと謀叛を起こしやすいので、チェックが必要。	家臣の大名への忠誠度。低い武将は他の大名に寝返る可能性が高い。	武将の配下の兵士数。再編成を行うことによって、兵士を振り分けられる。	兵士の戦闘能力。訓練コマンドにより、アップさせることができる。	商人から武器を購入すれば数値があがる。戦闘するときに大きく影響する。	武将の部隊。3種類あるが変更はできない。各部隊の能力を正確に把握しよう。

全国統一を狙う武将たち

登場武将約400人。この中で最初から選択できる大名はシナリオ1で28人、シナリオ2で10人だ。次に紹介する大名、配下の武将などはシナリオ1の初期設定時のもの。



好きな大名で選ぶか、配下の武将を取るか。けっこう迷うんだなあ

尾張大名 織田信長



尾張の国は、最初からかなり豊か。大名も信長を始め、羽柴秀吉、柴田勝家など有名武将勢揃いだ。

配下の武将



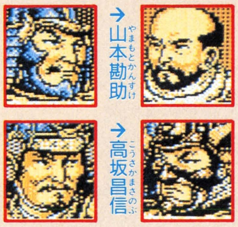
→羽柴秀吉　→前田利家　→丹羽長秀　→柴田勝家

甲斐大名 武田信玄



武田軍といえば騎馬隊で有名。配下の武将は2部隊を除き、全部騎馬隊だ。山本勘助が有名。

配下の武将



→山本勘助　→高坂昌信　→山県昌景　→武田信繁

越後大名 上杉謙信



統治している越後、上野はマップの最北端。隣接国が少ないので、戦争対象国がしぼれる。

配下の武将



→宇佐美定満　→長尾政景　→直江景綱　→柿崎景家

石見大名 毛利元就



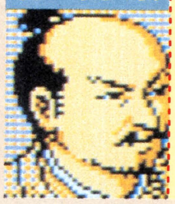
武将は、清水宗治、毛利隆元、小早川隆景とそこそこツブは揃っている。積極的にガンガンいこう。

配下の武将



→毛利隆元　→吉川元春　→清水宗治　→小早川隆景

三河大名 徳川家康



ある程度の国力と武将はいるのだが、いかんせん武田、織田、今川の強豪に囲まれているのが弱点。

配下の武将

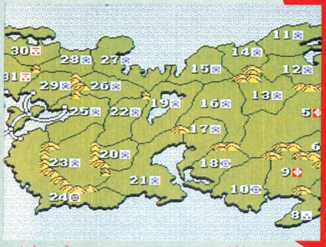


→石川数正　→本多忠勝　→榊原康政　→服部半蔵

シナリオ2では

打倒!信長

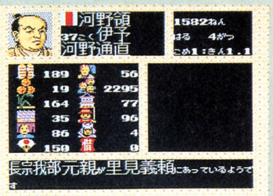
シナリオ2"信長の野望"は1582年から始まる。シナリオ1の、大名が割拠している状態とはガラッと変わり、信長が圧倒的勢力を誇っているのだ。各国の初期値も違っているぞ。



今に見てろよ、いつかは必ず…



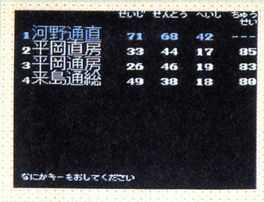
37国伊予の河野道直でプレイ。打倒信長めざしてガンバルのだ



おーっと、いきなりあちこちで、引き抜き合戦が始まってる

上級者向けのシナリオ

信長が圧倒的優位だからこそ、信長打倒に燃えるのがこのシナリオ2。ウデに自信のないヒトは逆に信長を選べば楽勝ってワケだね。

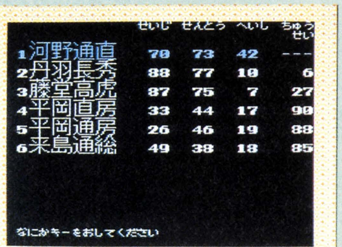


	せいじ	せんとう	へいし	ちゅうせい
1河野通直	71	68	42	---
2平岡直房	33	44	17	85
3平岡通房	26	46	19	83
4来島通総	49	38	18	80

まずは、武将の能力っと。ヒィーッ、先が思いやられる



とりあえず、少数精鋭しかない。ここでなんとか勝たないと



	せいじ	せんとう	へいし	ちゅうせい
1河野通直	70	73	42	---
2丹羽長秀	88	77	10	6
3藤堂高虎	87	75	7	27
4平岡直房	33	44	17	90
5平岡通房	26	46	19	88
6来島通総	49	38	18	85

よしっ、有能な武将が手に入った。ガンガンいってやるぜ!

さらに面白くなり、野球シミュレーション再び登場



大ヒットした「ベストプレープロ野球」の第2弾が出る。パワーアップしたその内容を詳しく紹介するぞ！

'90年3月発売予定

アスキー

6800円

カセット	2M
バッテリーバックアップ	
野球シミュレーション	

より進化して面白くなった

"ベストプレー"といえば、初めてのプロ野球シミュレーションゲームとして人気を博したゲームだ。この「II」ではその面白さを損なうことなく、さらにパワーアップした内容となっている。

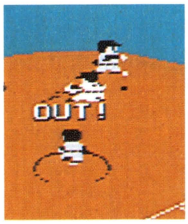
いちばんの変化はコンピュータ監督に思考データがついたこと。チームによって監督の思考パターンが違うため、試合内容が起伏に富んだものとなって、飽きることのない試合展開をみせてくれるぞ。他にも試合時間を短くできたり、各データも新しくなったりと楽しさが倍増している。

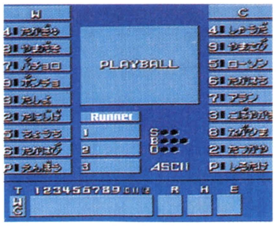
ここでは大きく4つの項目に分けて、前作との違い、さらに新しく追加されたシステムなどを、ドーンと紹介していくことにしよう。



◐すべての面白さがそのままに、すべてが一新して登場だ

◐試合中も飽きないように工夫された





◐スコアボードもきれいになって、とてもリアルになった

◐リーグデータ画面。整理されて、さらに新フィーチャー追加





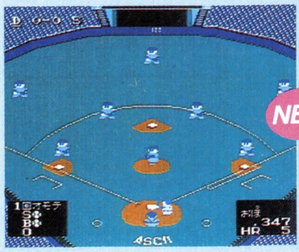


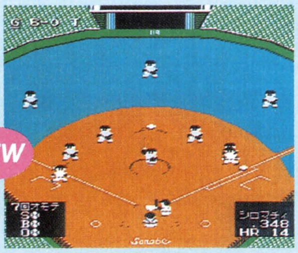
◐◐OLDが前作、NEWが「II」。タイトル画面も新しく、見やすくなった

★ここが変わった！ 球場の選択

各チームのホームグラウンドを、人工芝と土のグラウンドの2つから選べるようになった。人工芝の球場で試合を行うと、土のグラウンドに比べ疲れやすくなっている。また土のグラウンドではエラーしやすくなっている。スタミナに影響するということは、選手起用も頭を使わなきゃね。

◐人工芝での試合は疲れやすい





◐新登場の土のグラウンドだ



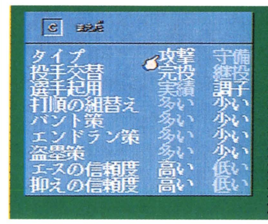
◐前作では人工芝の球場のみ。選手への影響は特になかった

監督の性格もシミュレート

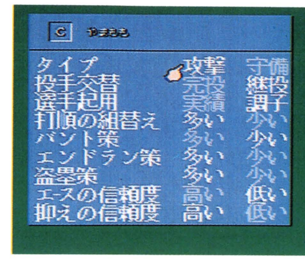
前作ではコンピュータの思考パターンが単調で作戦が読みやすかったよね。でも今回の各チームの監督は、データを変えることで独自のパターンを持つようになったのだ。いうなれば個性を持ったということ。チームによって選手をコロコロ変えたり、エンドランや盗塁で試合をかきまわしたり、試合の内容が前作よりも豊富になっている。

★監督の性格データ説明

タイプ	先発オーダを決定する場合、攻撃力と守備力のどちらを重視する監督になるかを選択する
投手交替	完投型は先発投手をなるべく長く投げさせようとし、継投型は早めに投手交替をしようとする
選手起用	スタメンを決めるときや代打を送るとき、過去の実績で考えるか、現在の調子で決定するか
打順の組替え	先発オーダーをあまり変更しないか、結果が出ない場合は積極的に組替えるか選択する
バント策	攻撃時にバントによる作戦を行うことが多いか、それとも少ないかを表す
エンドラン策	攻撃時にエンドランによる作戦を行うことが多いか、少ないかを表す
盗塁策	攻撃時にランナーを出したとき、盗塁による作戦を行うことが多いか、少ないかを表す
エースの信頼度	エース投手への信頼度を表す。高いと最後まで試合をまかせる場合が多くなる
抑えの信頼度	リリーフエースへの信頼度を表す。高いほうが試合に登板する機会が増える



データの変更もできるので、色々なタイプのチームと対戦を



新たなシステムが加わったぞ

選手の能力も幅が広がった

選手の能力値も多少の変更がある。各項目が5段階評価からS・A～Eの6段階評価となり、より細かい評価がされるようになった。また投手データにどれだけ長く投げることができるか表すスタミナという項目が加わった。

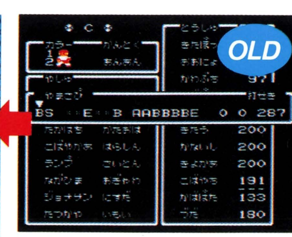
それから個人成績を個人データと同画面でみることができ、その成績までもエディットできてしまうのだ。試合前に守備位置や打順の変更もチームデータ画面でできるぞ。



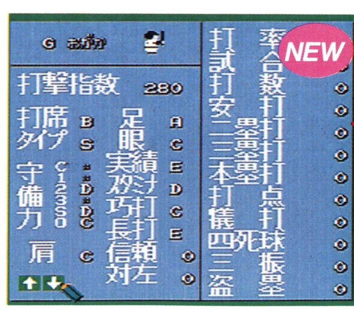
これでも使用するには十分な画面構成だった



選手一覧もわかりやすく、スタメンの設定もできるようになった

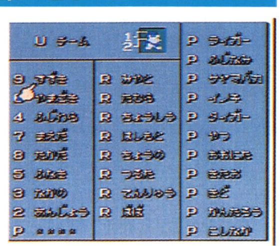


個人データは、初めのうちはこの画面ではちょっとわかりにくい

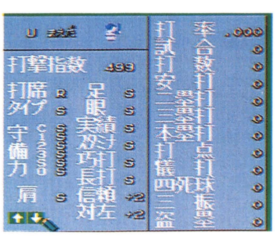


こんなにわかりやすくなったぞ。個人成績も一緒に表示されてグー

自由に選手をメイキング



もちろん自由に選手を作ることもできるぞ



名前もデータも自分好みに。こんなスーパー選手も作れるぞ

★ここが変わった！ 試合時間1分!!

前作では自分のチーム以外の試合まで観なくてはならず、非常に時間がかかってしまった。「II」ではその問題を解消したぞ。モード設定でスキップモードを設定したチーム同士の試合では、試合の流れだけをボードに表示し、1分少々で試合を終わらせてしまうのだ。成績もちゃんと残るぞ。



関係ない試合の時間がとても長くてつらかった



スキップモードの試合なら、時間も一分前後でスムーズな進行が

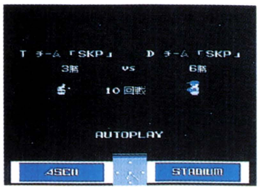
試合の内容がより濃くなる

試合内容もより面白くするために選手の動きにも、フィルダースチョイス、ランニングスローなどの動作が加わり、観戦しても飽きがこない。また試合中のコマンドに、打者に対し「待て」、投手に対し「気合い」のサインが出せるようになった。「待て」のサインはフォアボールや様子をみるときに。「気合い」は勝負どころで球の切れや球速が一時的に良くなるように投手に気合いを入れさせるコマンドだが、スタミナ消費が2倍になってしまう。

他にも球場の選択や監督の個性の違いなどにより、様々な試合展開が予想されるぞ。

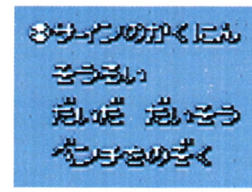
前作同様、オープン戦もある。シーズン中のオープン戦は選手が疲れるので控えめに





公式戦が始まる画面。スキップモード同士の試合は1分前後。こりゃいいぞ

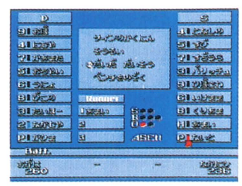
攻撃側命令



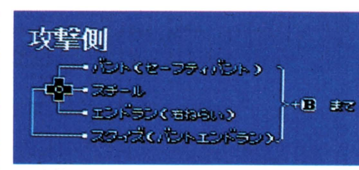
攻撃側の命令はサインの確認、走塁、代打・代走、ベンチをのぞく、の4つ

だいだ　だいそう

スコアボードの下に控えの選手の名前と打率が表示される



サインのかくにん



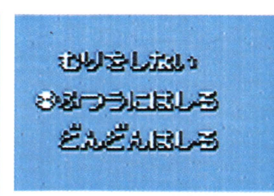
攻撃中に打者、走者に出す作戦をキー操作で指示することができるが、その操作を忘れたときにタイムをかけ、サインプレーのためのキー操作を確認することができる

まて



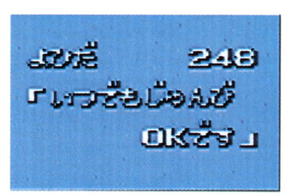
新たに加わったサイン。打者は何もしない、いわゆる見送りのサイン

そうるい



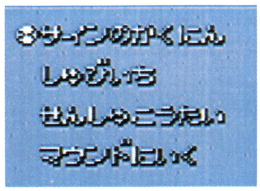
盗塁に対する積極性を3段階から選ぶことができる。試合開始時の設定は「普通に走る」

ベンチをのぞく



このコマンドでベンチ内にいる選手と会話することができる。新たに加わったコマンドだ

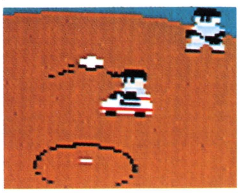
守備側命令



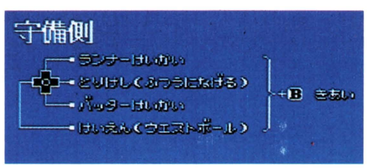
守備側の命令は、サインの確認、守備位置、選手交替、マウンドにいくの4つ

ピッチャーこうたい

投手や野手の交替や守備位置の変更を行うときに。投手はリリーフカーで登場



サインのかくにん



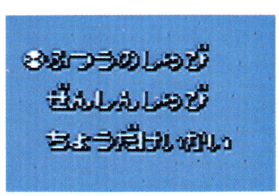
攻撃側のサインの確認と同じ。サインを出すたびにこの画面にする必要はないので注意。一度出した指示はその打者が打席にいるあいだは有効である

気合



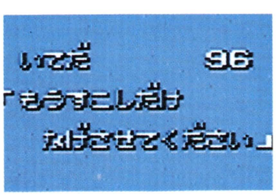
新たに加わったサイン。一時回復しても疲れは倍増し、すぐにへばってしまう

しゅびいち



対する打者のタイプに応じて守備位置を変えることができる。失敗するとヒットを打たれる

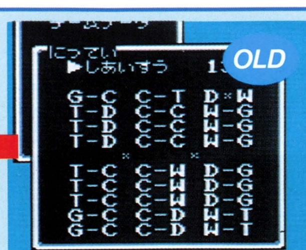
マウンドにいく



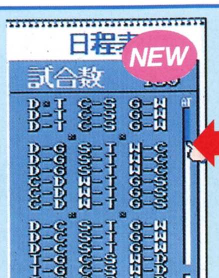
これも新たに加わったサイン。1イニングに1回だけ、投手と会話して調子を確認できる

★ここが変わった! 試合日程の進行

ペナントレースというからにはそれなりの試合数をこなす必要がある。前作では試合を観戦し終わったあと、いちいちボタンを押さなければいけなかった。しかし今回はオートプレー方式になり、コンピュータ同士の試合はカーソルの示す日程まで自動的に行われるようになったのだ。日程表の青いラインがそれ。いちばん下へカーソルを持っていけば全試合が自動的に行われるぞ。マニュアルモードのチームの試合の前でゲームの進行が止まるので、スキップモードと合わせると、進行がとてもスムーズになるわけだ。



毎試合、ボタン操作が必要だった

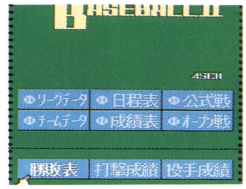


「II」ではオートプレイ機能がついて、とっても楽になりました

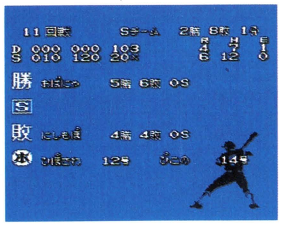
タイトル争いが面白くなる

前作同様、選手の部門別の成績もみることができるが、前作の成績一覧表では10位までの表示に対して、「II」では30位まで表示されるように変更された。全ての成績項目についていえるので、ファンにはうれしいことだね。

成績項目の種類も投手、打撃部門とも若干の項目名の変更があるぞ。



「成績表」は３種類の成績をみることができる。シーズン中は細めにチェック

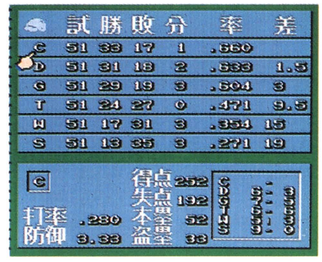

試合終了後には、スポーツニュースのように結果を表示する



シーズン終了後の各賞発表。タイトル争いも１つの楽しみ

勝敗表

各チームの勝敗、順位をみることができる。カーソルを移動することで、画面下のウインドウにそのチームの成績を表示することができる。また、マジックがつくとその表示もされる。漢字の使用で画面がみやすくなっているぞ。



リアルタイムにチーム成績を表示

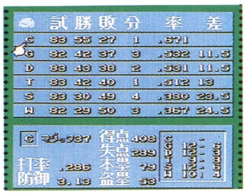


チーム全体の成績

対戦成績

左の数字は勝ち数、右の数字は負け数

カーソルで示したチームの成績を表示する。漢字の表示がとてもわかりやすい

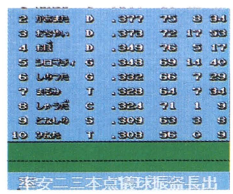

マジックナンバーがつくと下のウインドウに表示されるぞ

打撃成績

12項目のうち、2項目が変更された。前作にあった打数と勝利打点がなくなり、長打率と出塁率が追加された。他の打率、安打数、三振数、盗塁数などの項目は変更なく使用されているぞ。



打撃成績の各項目ごとに上位から順に30人までを表示するようになった

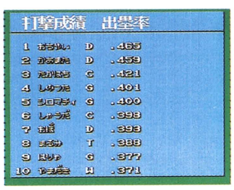


項目は全部で12。打率、長打率、出塁率は規定打席に達した選手だけ表示

新たなタイトル



長打率は塁打数の合計を打数で割ったものだ。安打が長打になる割合を示す



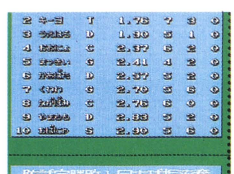
出塁率は安打数と四死球数の合計を、打席数で割ったものだ

投手成績

打撃成績と同じく、12項目中2項目が変更された。被安打数と自責点というのがなくなって、代わりに勝率と奪三振率が新たに追加されたぞ。やはり他のタイトルジャンルには変更はない。



打撃成績と同じように、各12項目を上位30人まで表示できるようになった

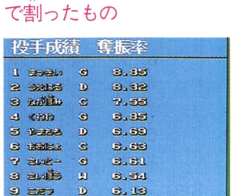


防御率、勝率、奪三振率は規定投球回数（試合数）に達した投手だけ表示

新たなタイトル



勝率は、勝敗を勝数と敗数の合計で割ったもの。先発投手を選ぶ参考にできる



奪三振率は、奪った三振の合計を奪ったアウトの数で割ったもの

★ここが変わった！ 選手の調子は会話で

試合中のコマンドに新たに選手と会話できるコマンドが加わった。これはその選手の調子を会話で理解することができるスグレものだ。たとえばノーアウト満塁のピンチに立たされたとき、その投手を交替させるか続投させるか、とても悩むことがあるよね。このとき「マウンドにいく」のコマンドを使うと、今、投げている投手と会話ができる。「まかせて下さい」とか「疲れがでてきました」などその返事は様々。いっしょにスタミナ指数も表示されるので、投手交替の参考になるぞ。攻撃時のときは「ベンチをのぞく」で、選手のその日の調子を聞くことができるぞ。



こんな口調の選手を代打で起用すれば、成功するかも



投手はボロボロ。さすがにこれだけの弱音をはいたぞ

ポーカーの役をつくって
落下するカードを消せ

Cadillac

―キャデラック―　'90年2月2日発売予定　ヘクト　4900円

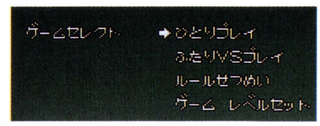


消費税別

カセット	256K+256K
パズル	

カードが上から降ってくる!

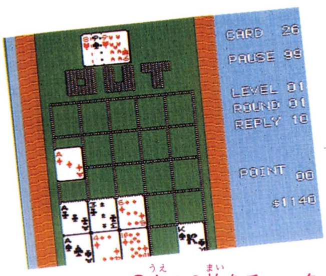
上から落ちてくるカードでポーカーをするのがこのゲーム。役をつくって52枚のカードすべてを消すのが目的だ。



✪2Pもできる。ルール説明もあって便利なのだ

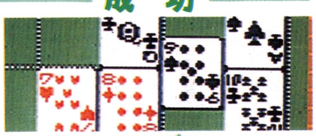
基本ルール

5×5のスペースのタテ・ヨコにポーカーの役を揃えてカードを消す。基本ルールは上から落ちてくるカードを操作して好きな場所に移動させ、役をつくっていくだけ。次に落下するカードが3枚画面上に表示されるのでよく見よう。



✪上の3枚をチェック

成功



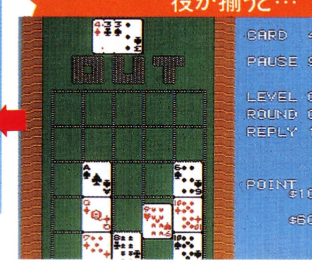
✪ストレートは連続数字で

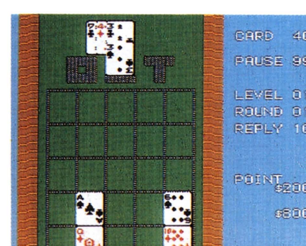
失敗



✪こんなのはダメ

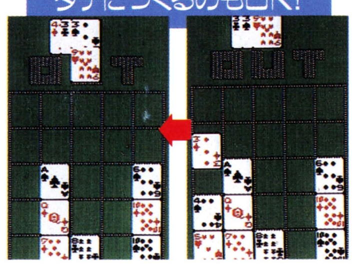
ストレート! 役が揃うと…





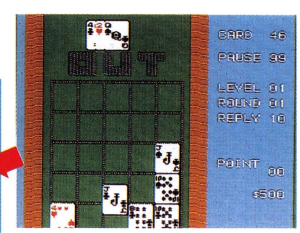
カードが消える

タテにつくるのもOK!

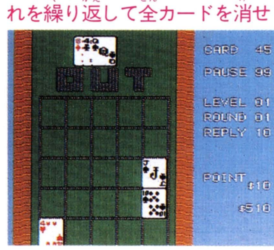


役はこれだけ!

このゲームで使える役はここに載せたものだけ。ワンペアは2人プレイのみ、またフルハウス等は役にならない。

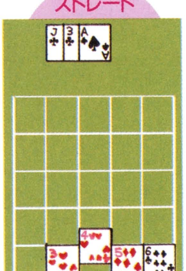


✪♣Jをここに置いて、ヨコにフラッシュをつくると…



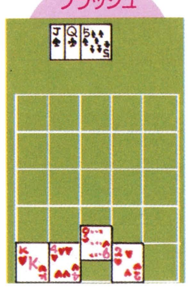
✪役のカード3枚が消える。これを繰り返して全カードを消せ

ストレート



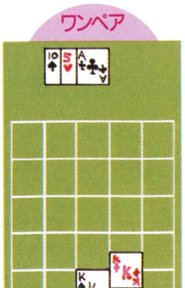
✪種類に関係なく、数字を右図のように3枚以上連番で並べよう

フラッシュ



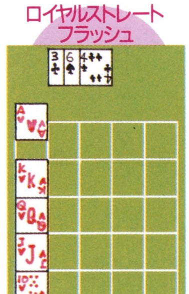
✪同じ種類のカードが3枚以上揃うとこの役に。数字は関係ない

ワンペア



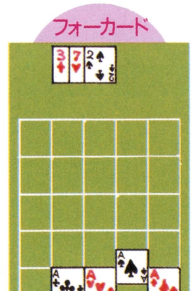
✪同じ数字のカードを2枚揃える。2Pのときのみ役になる

ロイヤルストレートフラッシュ



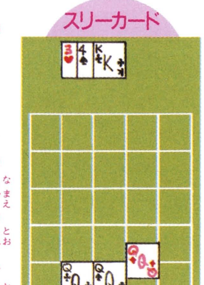
✪同じ種類で10・J・Q・K・Aと揃える。最高得点4000の役

フォーカード



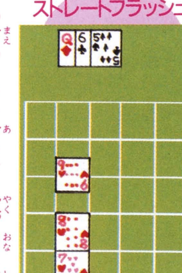
✪これはなかなかできにくい役。同じ種類のカードを4枚揃える

スリーカード



✪スリーカードの名前の通り、同じ数字のカードを3枚揃える

ストレートフラッシュ



✪前の2つを合わせた役。同じ種類のカードを順番に並べる

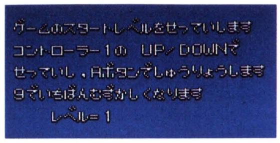
こうやってラウンドクリア!

ラウンドクリアの仕方やアンティの仕組みなど、1Pのルールを実際のプレイの中で紹介していこう。

スタート前に

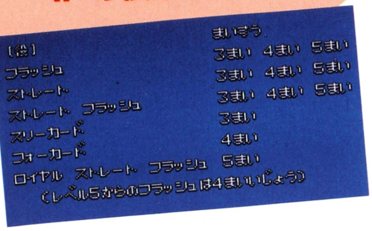
プレイ前にレベルの設定を。設定できるのは1～9までで、ポーズ（思考時間）やカードの落下スピード等が変わる。

レベル設定



レベル9ではレベル1の倍の速さでカードが落下!

1Pの役はコレ!

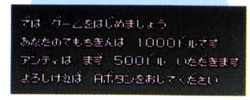


普通のポーカーよりグンと役が少ない

52枚すべて消せ!

最初の持ち金は1000ドル。アンティ（参加料）を払うと、いよいよプレイだ。52枚全部消すのはなかなか大変だぞ。

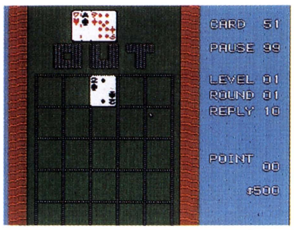
持ち金は$1000



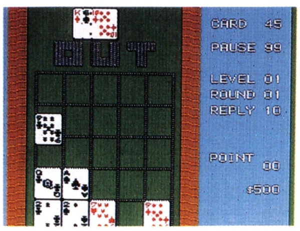
いきなり持ち金の半分を取られてしまう…



バニー姿の彼女がシャッフルしてくれる。右手が苦しくないのか



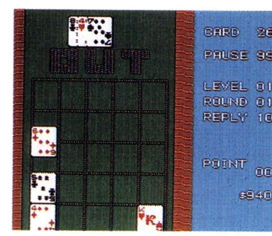
まず最初の1枚が落下。次のカードは3枚まで見ることができる



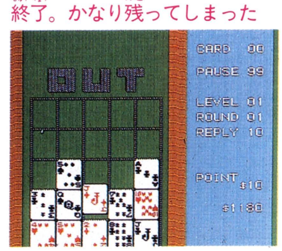
♣9でフラッシュができる。この役がいちばんつくりやすい

次のラウンドへ

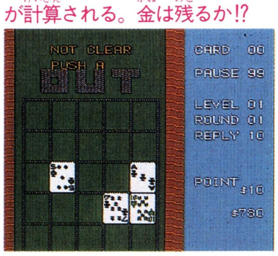
ラウンド終了時点でカードが残っているとペナルティを取られるが、アンティを払えさえすれば次に進める。



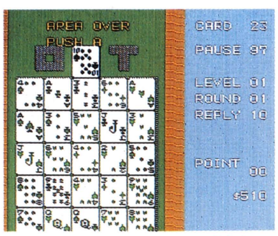
タテにストレートが。こんなふうに連続に並べなきゃダメ



最後の1枚が落ちてラウンド終了。かなり残ってしまった



Ⓐボタンを押すとペナルティが計算される。金は残るか!?



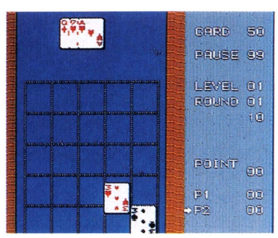
スペースは5×5。6段目にカードを乗せてしまうとアウト

2人プレイは役の奪い合い!

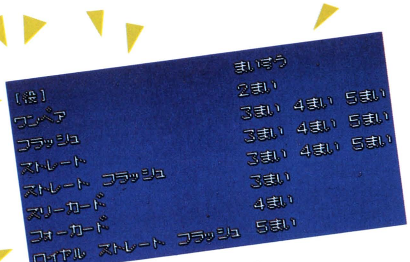
2Pは交互にカードをスペースに置いて役をつくっていく。1Pのときのように目的のカード待ちをする暇なんかない。2人で役の奪い合いだ。

ワンペアもあり!

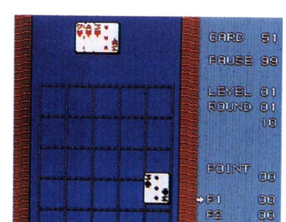
2Pではワンペアも役と認められる。得点は低いけど、2Pでは役がつくりにくいので、これでも助かる。



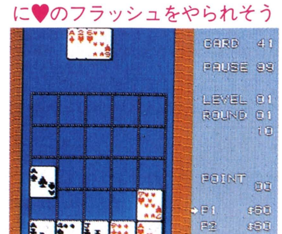
2Pは2人交互にプレイ。ワンペアの役もあるぞ



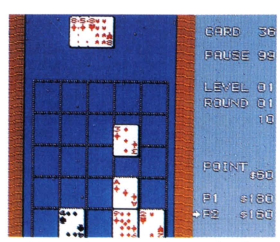
2Pのときはこの役を目指せ!



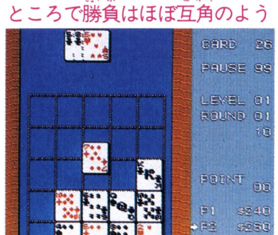
プレイヤー1が先行。次のラウンドは点数の少ない方が先行



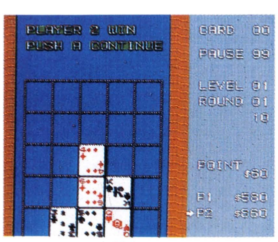
♠Aのワンペア。しかし、次に♥のフラッシュをやられそう



上の3枚をよく見て、相手にこういうのをやられないように



ストレート! 半分終わったところで勝負はほぼ互角のよう



ラウンド終了。プレイヤー2の勝ち。次はプレイヤー1から


CBS/SONY GROUP INC.
遂に完成!!相原コージ監修の
爆笑ニュータイプ・アドベンチャーゲーム
【かってにシロクマ】
もりをすくえのまき
本日発売!! 価格 5,900円(消費税別)
FAMICOM FAMILY
発売・販売/CBS・ソニーグループ|© 双葉社/相原コージ|©1989 CBS/SONY GROUP Inc.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。


A Fantasy Role-Playing Simulation
Might マイト and アンド Magic™ マジック
Book One −Secret of the Inner Sanctum−
任天堂 ファミリーコンピュータ 用カセット（4M+64K、B.B.付）
Map of the Land of Varn
The Ancient Glacier
The Invading Desert
Valley of Fire
New Glacier
Dragon Pass
White Wolf
Eastern Barrier
Guire Grove
Kings Orchard
Brisbane Bay
Wyvern Peaks
The Cross Islands
Dead Marsh
Harpers Woo
Haunted Marsh
Swamp of the
Sorpigal
of Varn
★ロールプレイングの決定版★
全米売上げナンバー1の傑作ソフト!!
GAKKEN
学研レジャー・トイ事業部 〒141 東京都品川区西五反田4-28-5 ☎03(493)3303
ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
Original copyright © 1987 Jon Van Caneghen. Source code for the Nintendo Family Computer system designed by Gakken Co., Ltd. under license from Activision, Inc. © 1989 Gakken Co., Ltd.

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

TM

12月22日発売！ 6,200円（税別） for FAMICOM

オリジナルテレカプレゼントクイズ

突然ですが問題です。この広告についている大きなマークは、いったい何のマークでしょうか？　答えがわかった人は、官製ハガキにクイズの答えと君の住所、氏名、電話番号をハッキリ書いて送って下さい。抽選で20名の方に、サンソフト特製のオリジナルテレホンカードをプレゼントいたします。12月22日の消印まで有効です。

SUNSOFT®

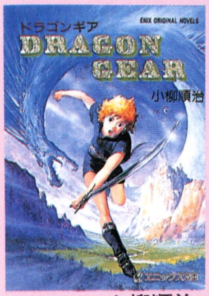
あて先　〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
サン電子株式会社
テレカプレゼントクイズ係



父の仇を探す姉妹たち
その秘められた力とは？
第四章で登場する主人公、姉のマーニャは強力な攻撃呪文を使いこなし、姉のミネアは呪文ばかりか、強力な武器も装備できるのじゃ。頼もしい仲間たちじゃのう…ホッホッ。
たのしいしかけがたくさんまってるぞ！
こりにこったドラクエⅣの世界。
こんなに面白い、AI＋さくせん。
今回のドラクエⅣでは、戦闘モードで、君は勇者をプレイするとともに全軍の指揮をとるそのために「さくせん」コマンドをうまく使うことじゃ　「さくせん」コマンドの中の「いれかえをする」と「さくせんをねる」は、戦闘モードの鍵を握るからのォ
走れっ！パトリシア！
仲間を10人のせられる馬車。そのひき手の馬の名前は「パトリシア」頼もしい仲間じゃたのむぞ！パトリシア！
カジノ大登場！
ドラクエⅢの格闘場が、カジノとなってパワーアップ！倍率なども大きくなって格闘場、スロットマシン、ポーカーゲームが用意されておるのじゃほっほっ♥
5つのストーリーにそれぞれの主人公
ドラクエⅣは、全部で5つのストーリーからできておる。最初の4つのストーリーは、それぞれが独立しながらも、君に巨大な悪の存在を教えてくれるであろう。そして第五章「導かれし者たち」で、それぞれの主人公とともに、その巨大な悪に立ちむかうのじゃ。
第一章
王宮の戦士たち
第二章
おてんば姫の冒険
第三章
武器屋トルネコ
第四章
モンバーバラの姉妹
第五章
導かれし者たち
ドラゴンクエストⅣ
導かれし者たち
DRAGON QUEST IV
スタッフ　モンスターデザイン/鳥山明・シナリオ/堀井雄二・プログラム/㈱チュンソフト・音楽/すぎやまこういち・企画制作/㈱エニックス
ドラゴンクエストⅣ
導かれし者たち
4メガ・バッテリーバックアップ
価格8500円(税ぬき) 1990年2月11日発売
ロト伝説3部作
大好評発売中！
価格は消費税別です
(Ⅰ・Ⅱ・Ⅲとも)
ドラゴンクエスト
ROMカセット EFC-DQ 定価5500円
ドラゴンクエストⅡ
悪霊の神々
ROMカセット EFC-D2 定価5500円
ドラゴンクエストⅢ
そして伝説へ…
ROMカセット2メガ＋バッテリーバックアップシステム EFC-D3 定価5900円
ENIX
株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F
お問い合わせ 03(371)5581

待望の書！エニックス文庫オリジナル小説シリーズ第2弾

DRAGON GEAR ドラゴンギア





小柳順治・著
定価480円

ヘイゼルの冒険は、いま、ここにはじまった……。叙情豊かに、壮大なスケールで描くスペクタクルファンタジー巨編！

12月15日本日発売



なぜボクたちは、親友同志で闘わねばならないんだ――!?話題のTVアニメ「天空戦記シュラト」が壮大な伝奇ロマン小説として、いま、ファンの前に登場!!

あかほりさとる・著　定価390円



名作アニメの小説化から、新進気鋭のオリジナル作品まで、一挙5作発売！話題沸騰!!さあ、キミはどれを選ぶ!?

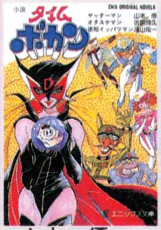
センチメンタル・ハイ



青春の香りに包まれた都心の私立高校で起こる、神秘・怪奇現象。軽快なテンポ、コミカルなタッチで描く短編スクールオペラ！

和智正喜・著　定価390円

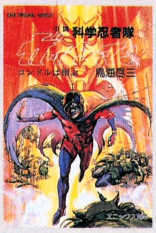
小説 タイムボカン



あの大人気テレビアニメ「タイムボカンシリーズ」がついに小説化。爽快ギャグアクションが、現代によみがえる……。

山本　優
曽田博久・著
高山鬼一
定価430円

小説 科学忍者隊ガッチャマン



ファン熱狂、待望の決定版！愛と冒険を描く感動の迫力巨編「ガッチャマン」が再びかえってくる!!

鳥海尽三・著　定価430円

既刊―好評発売中！

- ●ピースランド殺人事件
  野村宏平・著/いなもといくえ・イラスト
  定価430円
- ●学園(ハイスクール)テニスKIDS
  寺島 優・著/伊藤 実・イラスト
  定価430円
- ●未来落語戦士虎丸伝
  桜井和生・著/杉山孝幸・イラスト
  定価450円

ドラゴンクエスト パーフェクトコレクション1990

B6判　オールカラー　定価380円

★大ヒットのスライムぬいぐるみから'90ニューグッズ、小説・公式ガイド・ゲームブック、レコード・CD、ボードゲームまで満載！
★すぎやまこういち氏、ドラクエワールド音楽論！
★さらに少年ジャンプのプレゼント賞品テレカや、ドラクエレコードのキャンペーン賞品など、何でも載っているパーフェクトコレクションだ！

ドラクエワールドのすべてを収めた、ファン必携の書！



好評発売中

ドラゴンクエスト公式ガイドブックシリーズ



- ドラゴンクエスト　公式ガイドブック
  B6判　オールカラー　96ページ　定価566円
- ドラゴンクエストII 悪霊の神々　公式ガイドブック
  B6判　オールカラー　128ページ　定価597円
- ドラゴンクエストIII そして伝説へ 公式ガイドブック
  B6判　オールカラー　192ページ　定価700円

ドラゴンクエスト アニメカレンダー1990

●月めくり　表紙共28ページ
●たて270ミリ×よこ300ミリ
定価1000円(税込み)

© エニックス 集英社 フジテレビ NAS



TV登場で話題沸騰のドラゴンクエストが、カレンダーになった！
★描き下ろしオリジナルイラスト14枚(表紙共)
★全編オールカラー
★見開きの大イラスト
★内つづり、ブックタイプ
○お求めは全国の書店、デパート玩具売場、玩具専門店で！

オリジナルゲームブックシリーズ



ゲームブック　ジーザス
―ハレー2061・謎の妖星獣(バイオモンスター)―
SFアドベンチャーゲーム
不朽の名作をゲームブック化!!　文庫判　定価550円

ENIX 株式会社 エニックス
出版局　〒160 東京都新宿区西新宿7-3-4仁杉ビル4F TEL03(369)8978
営業部　〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F TEL03(369)8982

12月22日発売！

ドラゴンクエスト
オリジナルストーリーブックアイテム編
最新刊！

ドラゴンクエスト

アイテム物語

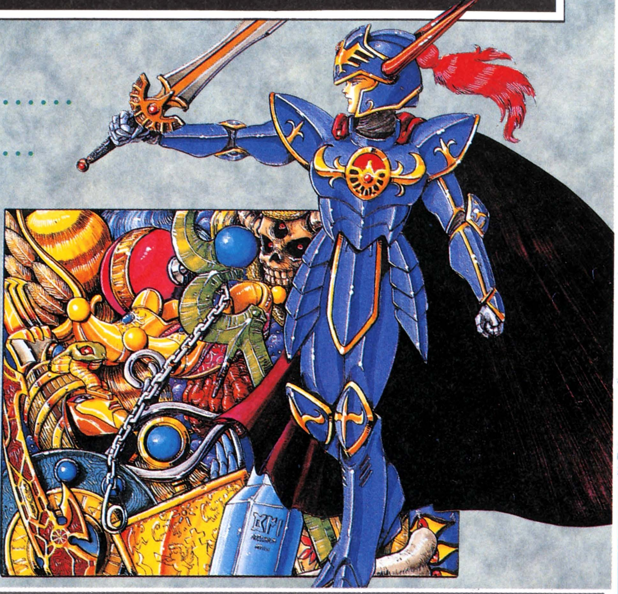
ドラゴンクエストオリジナルストーリーブック アイテム編

ドラゴンクエスト オリジナル ストーリーブックシリーズ
好評既刊にアイテム物語が加わり、ますます充実！

万人が求める貴重な品……
忌まわしい呪いの込められた恐るべき凶器……
神々が身につけたと伝えられる伝説の鎧……
あなたがたが手にするすべてのアイテムには
由来があり歴史がある。

「王者の剣」「賢者の石」「最後の鍵」……
ゲームで知ることのできなかったアイテムの秘密を
満載。厳選11アイテムを装備！
大好評「アレフガルド小劇場」アイテム編や
特別企画「アレフガルド教養講座」も充実して、
いま、堂々完成！

A5判 オールカラー 176ページ 定価880円



ドラゴンクエスト

モンスター物語

かわいいスライムの奇想天外年代記や『アッ!!』
と驚くモンスター達の真事実が満載。
1000万ドラクエファン待望の書！

A5判 オールカラー豪華愛蔵本
174ページ 定価980円



ドラゴンクエストIII

知られざる伝説

美しいイラストでつづるオリジナ
ルストーリー集、全15編。
楽しいオリジナルシール付き。

A5判 オールカラー
128ページ 定価700円



ドラゴンクエスト小説シリーズ





小説 ドラゴンクエストII

悪霊の神々㊤・㊦
高屋敷英夫・著 いのまたむつみ・イラスト
四六判 豪華上製本 定価各1000円

永遠に語り継がれる
ロト英雄伝説第2章

小説 ドラゴンクエスト

高屋敷英夫・著 いのまたむつみ・イラスト
四六判 豪華上製本 定価1300円

若き勇者による愛と勇気の
ファンタジー物語



ドラゴンクエストゲームブックシリーズ

ゲームブック ドラゴンクエスト

㊤甦るロト英雄伝説 ㊦死闘！竜王の島

ゲームブックにボードゲームの
おもしろさがドッキング！
伝説をつくるのはキミだ!!

文庫判 定価各490円



ドラクエの原点、勇者アレフの物語が、ついにゲームブックにも登場。めざす町へ洞窟へ。すごろくタイプのポイントマップを一歩進むたびに、何かが起こる。伝説が甦る！
全国一千万のドラクエファンをうんだ永遠の名作「ロト伝説」三部作、いよいよゲームブックも堂々の完結！

ゲームブック ドラゴンクエストII

㊤勇者の末裔たち
㊦激闘!!ハーゴンの神殿

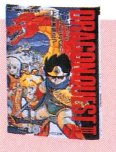
エニックスオリジナル版ならではの
コミックシーンが生む迫真のリアリ
ティ！ファン注目、大好評!!

文庫判 定価各580円



ゲームブック ドラゴンクエストIII

文庫判



ファミコン史上最強
にして最高のRPG
「ドラゴンクエストIII」
のゲームブック化！

㊤勇者旅立つ	定価494円
㊥伝説の宝珠を求めて	定価494円
㊦決戦！アレフガルド	定価494円


SUPER STAR
プロレスリング
おおっとお!
スパプロの乱入だーっ!
お気に入りのレスラーを自分の手で
スターダムにのし上げてしまう筋金入りの
成り上がり式格闘技ゲーム。
WOOO!
絶賛発売中
¥5,900(税抜)
R59V5923(PNF-S9)
© PONY CANYON INC.
© NICHIBUTSU
ポニーキャニオン
新作ニュース
03-236-2000
PONY CANYON



American Football Game
Quarter Back Scramble
—クォーターバック・スクランブル—
偶然はありえない。頭脳作戦。アメリカン・フットボールの
戦略的魅力を再現した本格派ファミコンソフト登場!!
100kg級の男達を泣かせたい。
12/19 発売
¥5,900
R59V5925(税抜)
(PNF-QS)
© 1989 PONY CANYON INC./NATSUME
監修「タッチダウン」編集長：松本直人
PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部 03-221-3161
販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
第二事業部 03-221-3131
札幌支店／011-232-5151
東京支店／03-464-9201
大阪支店／06-541-1971
福岡支店／092-751-9635
仙台支店／022-261-1741
名古屋支店／052-602-0111
広島支店／082-243-2916
ニッパンポニー／03-667-3741

GAME BOY™用
カセットシリーズ
ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

将棋（しょうぎ）



12月19日発売
●1メガROM
¥3,400(税込)
R33G5926(DMG-SGJ)

対戦型
1人でも遊べます

2台つないで、腕くらべ!!

対局モード
●1台でも、盤の向きが入れ替わって2人で対戦できるぞ!
●コンピュータとの対戦はレベル1～5までの5段階。「待った」もできる!

詰め将棋モード
●中田章道五段のオリジナルもふくめた60題で実力をつけよう!
●むずかしい問題もヒント機能を使えば、初めてのキミにもとける?!

ミステリー将棋モード
●相手の駒が見えない将棋。2台をつなげば対戦もできる!
●レベルは1～8まであって、レベルが上がるごとに見えなくなる駒が増える!



いつでもどこでも!!

伝染性パズルゲーム発売中 **¥3,090**(税込)
R30G5924(DMG-SOJ)

倉庫番（そうこばん）

一度、「倉庫番」の世界を知ってしまうと、
あなたは、社会の不健康な誘惑と
オサラバして、
帰宅組の仲間入り!
こんな楽しいお荷物
「倉庫番」なら、
奥様、お子さまも
大歓迎ですよ。



ポニーキャニオン新作ニュース **03-236-2000**

書店RPGフェア開催
●富士見文庫RPGフェア。12月中旬開催!
もれなく特製ポスターカレンダーをプレゼント!
(くわしくは本についている帯をごらんください)

PONY CANYON



Ultima®
ウルティマ
―聖者への道―
R.P.G.の超本格派!
はるかなるアバタールへ、君の運命の旅が始まる。
キミはまず、ブリタニア王国の各地にある8つの町をおとずれ、
良い行いをして8つのルーンを見つけ出さなければならない。
そして、4つの城と4つの村に行き、重要なアイテムや情報を手に入れよう。
さらに、それらを使って8つの神殿に入り、瞑想によって8つの心の徳を高めるのだ。
つぎに8つのダンジョンを制覇し、
8つの徳を表す色の石を見つけなければならない。
これらの石を祭壇に置き、3つの原理のカギを手に入れたら、
最後のダンジョンに向かおう。
ここで究極の知識が記された教典を読むことができれば、キミはもうアバタールだ!
絶賛発売中
¥5,900
(税抜)
R59V5922(PNF-US)
●シナリオ制作/ロードブリティッシュ
●音楽制作/戸田誠司(FAIR CHILD)
Ultima and Lord British are Trademarks of Richard A. Garriott
© ORIGIN SYSTEMS Inc. © PONY CANYON Inc.



Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイは任天堂の商標です。
海戦ゲーム
対戦型
1人でも遊べます
NAVYBLUE
ネイビーブルー
トマホーク発射!!
F14テイクオフ!!
ある日、何者かに殴られ意識を失ったキミ。気がつくとそこは秘密情報部の指令室…。そしていつのまにかキミは、1億人の国民の中から選ばれたすぐれた指揮官として、世界の平和と自由の為に戦う事になった…。
※一定のステージをクリアするとレベルアップし、船の種類やアイテムが増えてゆく。自分の艦隊を成長させながら勝利を勝ち取れ!!
ITEM
F-14 TOMCAT 1
LIMIT 5
CARRIER
ITEM
TOMAHAWK 1
LIMIT 8
BATTLE SHIP
●豊富なアイテム
海戦ゲーム
NAVYBLUE
▶1PLAYER
2PLAYER
©1989 USE CO.,LTD.
敵艦隊発見!! いよいよキミの出番だ…
これが本当の「対戦型」!!
12月22日発売!!
希望小売価格 3,400円（税込）
DMG-NBA
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
USE-NC
明治維新
龍馬がいる！桂がいる！西郷がいる！
シュミレーション＋アドベンチャーのニューゲーム
移動 攻撃 特機 偵察 退却
好評発売中!!
6,200円（税別）
壮大な歴史ドラマをキミの手で！
同志を集め、幕府を倒す！
おもしろいゲームだ！
「坂本龍馬」が新政府の樹立を目指し、日本各地を駆けめぐり同志を集めて幕府を倒す。
龍馬成長編と討幕戦争編の二部構成。第一部では道場での修行、多くの人物たちとの出会いが、龍馬を成長させる。第二部では、新政府樹立を目指して幕府側と戦うことになる。戦争と外交で自陣を拡大。第一部で同志となった仲間と力を合わせ戦おう。
USE
USE CORPORATION
株式会社ユース 東京都台東区東上野1-9-8☎03(837)0385㈹



単純な繰り返しがバツグンのおもしろさ。
もう、家族全員がテトリスト。
ちかごろは、何を見てもテトリスだらけ。
さぁ、夢の全面クリアまで、
幻想のブロック・コントロールにTRY TO PLAY.

12月28日年内最終発売!!



標準価格 ¥4,900

※表示価格には消費税は含まれておりません。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

BPS
(有)ビー・ピー・エス TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル5F


SQUARE
タイムマシンにおねがい。
スクウェアのトム・ソーヤ
もうちょっとして
タイムマシンができたら
これもって、デンゲンももって、英語もおぼえて
トムに会いに行きたい。
ぼくだってもう冒険野郎なんだから
けっこう対等に話したりして、
一度くらいはいっしょに冒険してもいいと思う。
ドキドキもすると思う。
その時までは
(スクウェアのトム・ソーヤ
好評発売中です。)
好評発売中!
6,500円(消費税別)
2MROM
+
バッテリーバックアップ
株式会社 スクウェア 〒110 東京都台東区台東3-12-1

FAMICOM FAMILY ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



新・RPG記念 オリジナルテレカプレゼント!!

1000名に！
オリジナルFFⅢテレカ

●応募方法：「スクウェアのトム・ソーヤ」と「魔界塔士 サ・ガ」のパッケージの上ブタを切り取り、官製ハガキに2点貼り、郵便番号、住所、氏名（ふりがな）、年令を明記のうえ、下記の宛先までお送り下さい。抽選で1,000名様に「ファイナル ファンタジーⅢ」オリジナルテレカが当たります。

●宛先：〒110 東京都台東区台東3-12-1 産業ビル
株式会社 スクウェア「新・RPG記念」係

●締切：1月31日（当日消印有効）

●発表：2月末抽選後、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

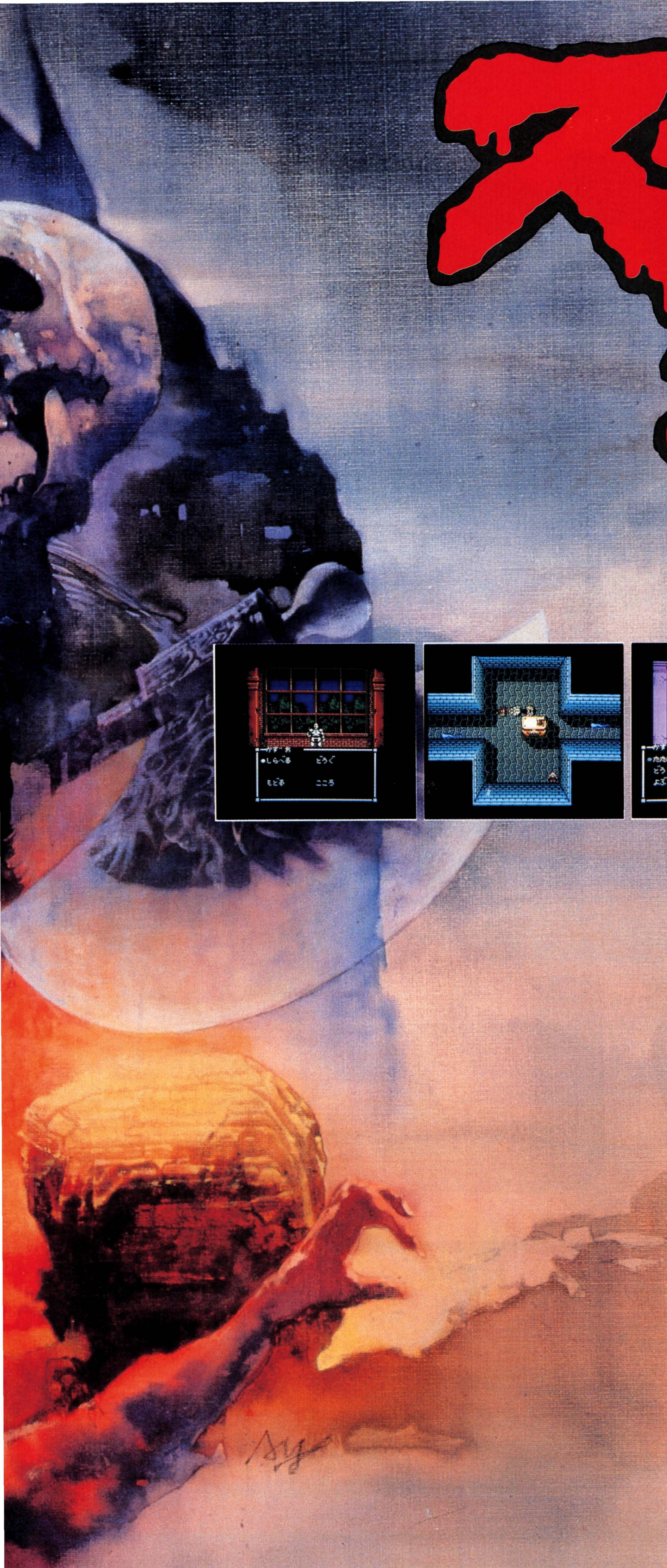


※必ず名前にはふりがなをふって下さい。


SQUARE
魔界塔士
Sa·Ga
サ・ガ
ゲームボーイ専用
カートリッジ
Nintendo
GAME BOY
は任天堂の商標です
株式会社　スクウェア　〒110 東京都台東区台東3-12-1



発売
12月15日発売
3、500円(消費税込み)
DMG-SAJ
魔界塔士
Sa·Ga
サ・ガ
ロールプレイング
ゲーム
GAME BOY
専用カートリッジ
SQUARE
新・RPG記念オリジナルテレカプレゼント!!
1000名に!
オリジナルFFIIIテレカ
●応募方法：「スクウェアのトム・ソーヤ」と「魔界塔士 サ・ガ」のパッケージの上ブタを切り取り、官製ハガキに2点貼り、郵便番号、住所、氏名(ふりがな)、年令を明記のうえ、下記の宛先までお送り下さい。抽選で1,000名様に「ファイナル ファンタジーIII」オリジナルテレカが当たります。
●宛先：〒110 東京都台東区台東3-12-1 産業ビル
株式会社 スクウェア「新・RPG記念」係
●締切：1月31日（当日消印有効）
●発表：2月末抽選後、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
〒住所
氏名(ふりがな)
年齢
●上ぶた2枚(トムとサガ)をベロを取りしっかり貼って下さい。
※必ず名前にはふりがなをふって下さい。



スウィートホーム™

総指揮：伊丹十三　監修：黒沢　清



僕がだめでも、キミは逃げるんだぞ！

呪われた屋敷・間宮邸を訪れたＴＶ局取材班に襲いかかる悪霊の群れ、アクシデントの数々。目を覆うな、脅えるな。心の力を呼びおこし、間宮夫人の怨念に立ちむかえ。広大な屋敷のなかで繰りひろげられる決死の脱出劇、RPGスウィートホーム——恐がるだけではすまされない。

12月17日(日)、OBPツインタワーにて
「カプコンワールドフェア」開催！
詳しくはカプコンダイヤルへ。

RPG ファミコン用カセット

本日発売 定価6,500円

2M−ROMバッテリーバックアップ付カセット
この価格には消費税は含まれておりません。

CAPCOM®

〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 カプコンビル ☎(06)946-6658㈹
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ☎(03)440-5479㈹
※カプコンソフト情報は、カプコンダイヤルへ。
大阪(06)946−6659　東京(03)440−0438


FAMICOM FAMILY
こころ　ちから　わたし
心の力を、私にください。



・福島店　・前橋店　・秋田店　・四街道店　・松本店　・タマプラーザ店　・多摩センター店　・丸大長岡駅前店
・堺店　・花巻店　・大船店　・鎌ヶ谷店　・長野店　・小山店　・八戸店
・溝ノ口店　・郡山店　・船橋店　・津田沼店　・武蔵境店　・姉崎店　・松戸店

まだまだ参加店はあるよ





ダイエーゲーム大会参加店
日付等はお店で聞いてね

・十鉄駅ビル店 ・仙台店 ・鶴岡店 ・長岡店 ・南越谷店 ・山交百貨店 ・相模原店 ・長崎店 ・海老名店 ・塚口店 ・大和高田店 ・福岡店 ・城屋店 ・城野店

イトーヨーカドー参加店
日付等はお店で聞いてね

・春日部店 ・相武台店 ・浦和店 ・杉戸店 ・西川口店 ・久喜店 ・厚木店 ・坂戸店 ・東松山店 ・上福岡店 ・沼津店 ・豊橋店 ・深谷店 ・大宮店 ・伊勢原店 ・静岡店 ・浜松店 ・上尾店 ・富士店 ・昭島店 ・土浦店 ・橋本店 ・取手店 ・上大岡店 ・宇都宮店 ・藤沢店 ・富士吉田店 ・いわき植田店 ・高萩店 ・古河店 ・弘前店 ・府中店 ・網島店 ・上永谷店 ・武蔵小杉店 ・岡谷店 ・エスパ昭島店





①まず店頭地区予選大会に参加しよう！

試合はウルトラリーグのセンターズとパシフィスツを使って2回裏まで戦うぞ！ さらにここで優勝すると、その中から各地区チャンピオン候補者がイースタンリーグは30名、ウェスタンリーグは24名選ばれて

②候補者対抗ペナントレースに進出だ！

各候補者はオリジナルエディットチームを提出し、カルチャーブレーン大会本部にてフルオートペナントで対戦。ここで各地区チャンピオンが決定され、イースタンリーグ5名、ウェスタンリーグ4名が選ばれるのだ！

③特別敗者復活戦で再挑戦！

途中で負けてしまったけど、どうしても決勝に出たい！ そういう人には特別敗者復活戦があるぞ！ 東京・大阪・名古屋で行ない、それぞれ1名ずつ合計3名選ばれる予定だ。敗者復活戦の会場や、時間、参加のしかたについては、12月22日からのカルチャーブレーンのテレホンサービス 03-695-3513 に電話しよう。

④そして日本一決定戦の開幕だ！

イースタンリーグから5名、ウェスタンリーグから4名、敗者復活戦の勝利者3名の合計12名により、いよいよTV「ファミっ子大集合」で日本一決定戦だ！

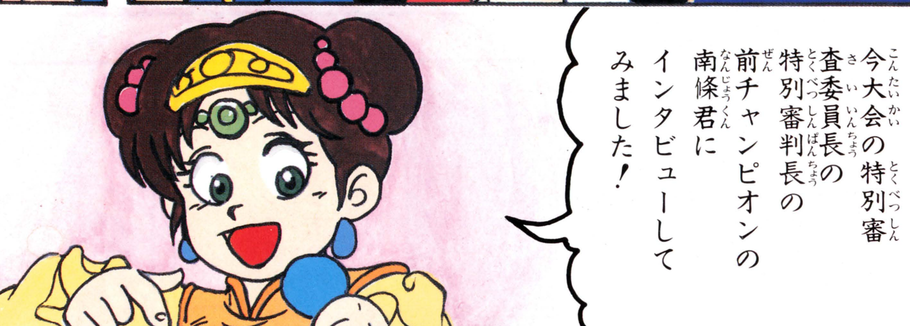
※もっと詳しく知りたい人は近くのお店で聞いてみよう！

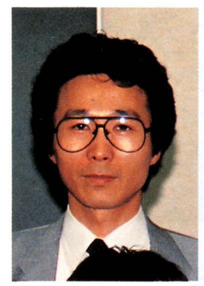


CULTURE BRAIN









特別審判長
㈱ビックカメラ東日本店・島村店長

本当によくできたゲームだね。君も早くお店に集まって「ファミっ子杯日本選手権」に参加しないと友だちに遅れちゃうぞ！ボクは先にTV「ファミっ子大集合」で待ってるよ！



ウルトラベースボール
6大学対抗ペナントレース優勝者
東大・南條君

選手を実名でエディットできるし、本当に熱くなれるすっごいゲームです。みんなも「ファミっ子杯日本選手権」にどんどん参加して、このゲームを楽しんでほしいな。



最近は他の野球ゲームもいろいろな機能を持っていてそれなりにスゴイけど、こうして表にして比べるとウルトラベースボールはもっとスゴイってことがよくわかるよね！

超人ウルトラベースボール	A社	B社	
5〜130試合	1〜45試合	12〜60試合	ペナントレース
1〜6人	1〜6人		ペナントレース 参加人数
あり	あり	あり	チーム成績表示
108 選手全成績&ベスト10 6項目表示	なし	ベスト10 2項目	個人成績表示
24チーム	16チーム	14チーム	チーム数
フランチャイズ制 6球場	フランチャイズ制 6球場	1球場	球場
あり	なし	なし	フルオートペナント
6チーム 108人分の 打撃 8項目 投手 8項目	なし	パスワード	チームエディット
あり	なし	なし	守備シフト
あり	なし	なし	ピッチャーの性格
25種類	なし	2種類	魔球 秘打 ウルトラ守備



World of Technology
Tecno Soft
メガドライブカートリッジ
ヘルツォーク ツヴァイ
Herzog zwei
ずっと待っていたんだ!
すべてのメガドラファンを魅了する、時代が生んだ驚異のNEWジャンル!
シューティング+アクション+シミュレーション=アクティブ・シミュレーションここに誕生!
大好評「サンダーフォースIIMD」に続く第2弾「Herzog zwei」業界初の2分割画面・同時・全方向スクロール。激闘のシューティングプレイから始まるアクティブなゲーム展開。いまだかつて無い未体験ゾーンへ!
●すべてがリアル!
プレイヤーが激戦中でも、指令を受けた兵器キャラクターは自ら敵に立ち向かうリアルタイム・フルオートシステム。
●非ターン制・非HEX制を実現!
ターン制・HEX制を排除し、スピーディでスムーズなゲーム進行を図り、よりリアルで迫力ある臨場感を再現。
●本格的グラフィック&クリアネスサウンド!
目を見張る驚異のビジュアル、音楽は躍動感あふれるステレオサウンドで、超一級品にセンスアップ
AMR-51D 1300G
AF-001A 500G
1000G
316780G 09UNIT
RADAR
12月15日発売 6,800円(消費税別)
株式会社テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 Phone 0956-33-5555
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウエアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。



宇宙を揺るがすNo.1ゲームが君を待ち受ける。
ナンバーワン
しんせんでん
神仙伝™
12月15日発売！
奇・想・天・外・中・国・的
きそうてんがいチャイニーズ
古代中国の神話世界を舞台にハイスピードで展開される冒険につぐ冒険・伝説の術具「べにびょうたん」とは？そしてこの修行の旅の行きつく先は？
ファミコンソフト 価格6,300円（税別）
©1989 TAMTEX
©1989 IREM CORP.
ファミリーコンピュータ™・ファミコンは任天堂の商標です。
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9（岡本興産ビル）
アイレム・パーティ
TEL 06-534-1060
テレホンサービス
札幌 011-685-9131
名古屋 052-323-0270
福岡 092-475-9400
東京 03-823-5130
大阪 06-535-0651

irem

いざ発進！

アーケード版堂々1位。
あの、「R-TYPE」スタッフが放つ、
超大作第2弾が登場。

イメージファイトのファミコン移植が、遂に実現。特殊戦闘訓練から実戦まで全9ステージ。最新戦闘機OF-1"ダイダロス"を操縦し、地球防衛の闘いに挑むのだ。マザーコンピュータ「マリコ」にからみついた、異様な植物とは…!?西側ムーンベースの大爆発で、大混乱のまっただなかに巻き込まれたわが地球。今、この地球を救えるのは君なのだ！
ファミコンソフト予価6,500円(税別)
©1989 IREM CORP. ファミリーコンピュータTM・ファミコンは任天堂の商標です。

12月22日発売！

サイバーSFシューティングゲーム
イメージファイト

IMAGE FIGHT™

可愛くたって許しはしない。この世はすべてお金なり!?

Mr.HELI(ミスターヘリ)の大冒険(だいぼうけん)™

好評発売中！

PC Engine





PCエンジンソフト第2弾は、またまたアーケードヒットゲームの移植版。お金に目がくらんではヒーローになれない!?
さて、君はどうする?
PCエンジンソフト 価格6,700円(税別)
©1989 IREM CORP.

アイレムのCMだぞ！
超新作ソフトもバンバン紹介しちゃうから、見なきゃソンしちゃう!! (ビデオも用意した方がいいかも!?)

■北海道テレビ・福島放送・東日本放送・静岡県民放送・名古屋放送・テレビ朝日・広島ホームテレビ・瀬戸内海放送・鹿児島放送・熊本朝日放送・九州朝日放送
新潟テレビ▶毎週(土)よる7:30～「おぼっちゃまくん」に提供　■朝日放送▶毎週(土)よる5:55～「おぼっちゃまくん」に提供　■石川テレビ▶夕方5:30～に提供

こだわりベースボール(何だそりゃ!?)
「激スタ!!」のおでましだ!!

FAMICOM FAMILY

TECMOテクモの任天堂ファミリーコンピュータ™用カセット

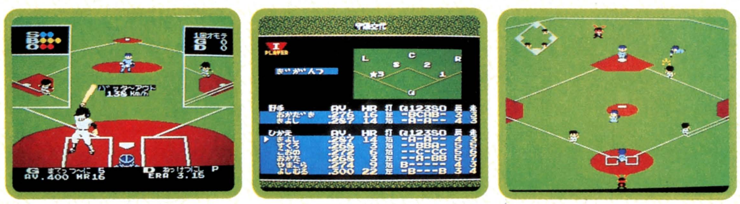




こだわっちゃいます その1

表情豊かな選手達

各選手に打撃力、肩の強さ、足の速さ、ポジション別の守備力を設定しているので、一人、一人がとっても個性的。また、ファインプレイや、打球を受けて選手が気絶する珍プレイ!?もあるのだ。もちろん代打、リリーフ、さらに代走、守備交代もOK!スゴイぞ!!



こだわっちゃいます その2

ズームアップDISP＆試合結果表

きわどいクロスプレイのシーンは、ハラハラ、ドキドキ「ズームアップDISP」で見せちゃう。迫力のアニメーション画面に期待してちょ。そして、試合結果表。試合内容によって違う見出しが出るぞ。楽しみにしてね。



こだわっちゃいます その3

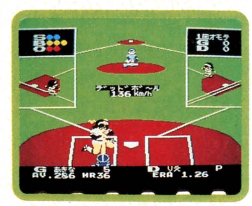
キミとボクのオールスター

オールスターモードはスゴイ。なんと、好きなリーグを1つ選び、6チーム、全120名の中からベストメンバーを選ぶことができるんだ。好き勝手なメンバーで遊んじゃおうぜ。





オマケ ウレピー♥「おんなのこモード」
どうしたら見れるのかはヒミツだよん。



テクモ株式会社 TECMO, LTD.
〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号

テクモホットライン 03(222)7550


TECMO
ベースボールキッズよ
ちなみに、こだわりベースボール「激スタ!!」は
12月15日発売だよ!!
¥5,500(税別)


烈火の戦いが始まる。
グラディウスシリーズ最新作。
コナミ・ゲームボーイシリーズ「K-BOYS」第3弾は、あのグラディウス・シリーズ最新作「ネメシス」完成されたゲームシステムに巨大キャラが動き回るグラフィック。ゲームボーイ・シューティングに、新たな名作の登場です。
ネメシス
NEMESIS TM
©KONAMI 1990


RPG。
先祖代々から伝わる家宝「黄金のキセル」が盗まれた。
天下の大泥棒ゴエモン様の家に泥棒に入るとは、
ファミコンはじめは、やっぱゴエモン。
1月5日発売
ファミコンカセット
6,980円
※表示価格には消費税は含まれません
秋田0188-24-7000 〈北陸地区〉025-229-1141 〈九州地区〉福岡092-715-8200 大牟田0944-55-4444 鹿児島0994-72-0606 ダイヤルは正確にね♡



KONAMI
KONAMI
ゴエモン流ギャグ連発式
お正月名物ゴエモン・シリーズ第3弾。今度はRPGで登場だ。
みあげた根性だ。
はたして黄金のキセルはどこに…。
誰が何の目的で…。
と、謎は深まりつつもそこはホレ、ゴエモン。
悪者を倒しつつもエビス丸も加わって、
ギャグの精神を忘れません。
4メガの強力仕様で、
たっぷりこってり笑っていただきます。
コナミのCM、やってます。
テレビ
◆石坂浩二のクイズ地球の歩き方
月曜日ヨル 8:00〜8:54 テレビ朝日系
◆シティハンター3
日曜日ヨル 7:00〜7:30 日本テレビ系
◆ファミッ子大集合
金曜日ヨル 6:30〜6:55 テレビ東京系
ラジオ
◆B21時スペシャル
金曜日ヨル 9:00〜9:30 ニッポン放送
◆青春ラジメニア
土曜日深夜 0:00〜2:00 ラジオ関西
「ゴエモン」の名に恥じない、
リッパなRPGになりました。
たとえば、この仕様。
2M＋2M(オォッ!)＋64KSRAM(サッスガ!)
＋バッテリーバックアップ 史上最強
もちろん、ギャグ満載。
ゴエモンといえば、やっぱギャグ RPGになっても、
もちろんたっぷり笑ってもらいます
でもって、江戸サウンド。
サウンドづくりにも定評のあるコナミ
いなせな江戸サウンドでノリノリでぃ
1月5日発売
ファミコンカセット
6,980円
がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル
©KONAMI 1990
TM
がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル
©KONAMI 1990
TM
初荷
コナミ株式会社 本社 〒101東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は ‹関西地区›06-334-0399 ‹北海道地区›011-241-4900 ‹東北地区›青森0177-22-5731

1

JANUARY 1990

新作ソフト発売日

5日 ●がんばれゴエモン外伝 ★コナミ♣6980円(別)
6日 ●アドベンチャーズ オブ ロロ ★HAL研究所♣4900円(別)
12日 ●囲碁名鑑 ★青木書店♣9680円(別)
26日 ●わんぱくダック 夢冒険 ★カプコン♣5800円(別)

記号のみかた
●カセット ■ディスク
♥ディスクカード書き換え
★メーカー名 ♣予価
(別)消費税別 (込)消費税込み

雑誌発売日

12日 ファミマガNo. 2 発売日
26日 ファミマガNo. 3 発売日
30日 PCエンジンFAN 3 月号発売日
30日 ファミマガビデオ 3 月号発売日

SUNDAY	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
12/31	1 ゴエモン	2 エビスマル	3 ごようやくにん	4 スリのカンキチ	5 ぎんさん	6 くげ
7 ゴエモン	8 エビスマル	9 てっぽうゴンベ	10 とせいにん	11 じゅつつかい	12 さんぞく	13 どすこいやま
14 ゴエモン	15 エビスマル	16 うんすい	17 とびにんじゃ	18 ししおとこ	19 はぐれむしゃ	20 うらめしーや
21 ゴエモン	22 エビスマル	23 ちろりんがいこつ	24 ケラルンパ	25 つらなり	26 おばちょうちん	27 まぬどう
28 ゴエモン	29 エビスマル	30 カラコメカ	31 オニマル	2/1	2	3





冬休みゲーム攻略 1
キミは天界に登る資格があるか？
北半球完全攻略!!
ヘラクレスの栄光 II
タイタンの滅亡
神々の栄光の時代が終わりを告げて数百年後。
今、再び魔王の力がよみがえろうとしている。
伝説と化したヘラクレスの名を継ぐ者は誰か？
1人の少年が仲間と共に魔王退治の旅に出る。
©DATA EAST CORP
12月23日発売予定
データイースト
5900円
消費税別
カセット
2M + 64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング
イラスト／島浦孝全
T.SHIMAURA

1人目の仲間ケンタウロス

小さな島国、ナナの女王が、魔王を倒すために若者を召集するところから物語は始まる。まずはギリシャ大陸に渡り魔王を倒すための情報収集だ。

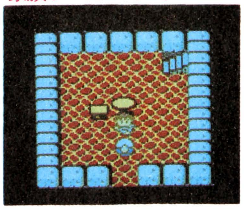
①召集命令がきた —ナナ—

ナナの国で主人公の少年がすべき事は、自宅で女王からの手紙を見つけて謁見すること。そして彼女からパロスの笛をもらえば国外に出られる。

②③ホメロスを捜して —アテネ・セレネ—

ナナから定期船でアテネに着いたら、まずホメロスを捜そう。魔王を倒す方法を知っているらしいのだが、この町にはいない。東にあるというセレネの町にも行ってみよう。とにかく行方を追うしかない。

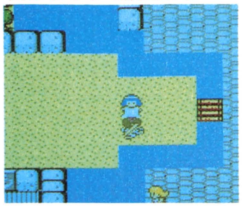
❶旅に出ようとする主人公の少年にはたったひとりの家族がいたのだ…！





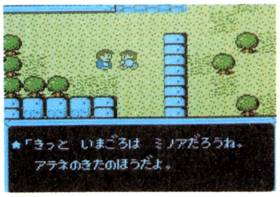
❶情けないことに戦いにはせ参じたのは少年ひとり。女王様の依頼を受けるのだ

❶この女の子は後々冒険の途中で重要な役割をもつ。笛をもらって旅立とう



❶ホメロスよ、おまえは今頃どこにいる。行く先々の町で彼のウワサを耳にするのだが？





❶また行き違いになってしまった。しかしホメロスはよほど有名な吟遊詩人のようだ

❶探し歩いて見知らぬ村。ホメロスはいるか!? しかし南の雲をかぶった山が気にかかるなぁ



これで完璧！ 攻略マップ&ルート

これがヘラクレスの栄光IIの世界だ〃 今回はナナの国から始まって船を入手するためにナナにもどるまでの北半球を完全攻略するぞ。序盤戦は定期船以外で海に出ることはない。



1. ①召集命令がきた
2. ②ホメロスを捜して
3. ③ホメロスを捜して
4. ④魔王を倒すには
5. ⑤ケルベロスの宝物
6. ⑥勇気を下さい
7. ⑦いざ！次の大陸へ
8. ⑧ダイダロス発見
9. ⑨奇妙な呼び声
10. ⑩神の住んでいる館
11. ⑪天界に行きたい！
12. ⑫最北の村レウシス
13. ⑬塔に進め！
14. ⑭メデューサを倒せ
15. ⑮犬を解放せよ
16. ⑯犬ぞり入手
17. ⑰怒りのズイ入手
18. ⑱老人の村テミス
19. ⑲捕らわれの少女
20. ⑳若返った村
21. ㉑ヘシオドスに再会
22. ㉒女王のプレゼント

冬休みゲーム攻略 1

ヘラクレスの栄光II タイタンの滅亡

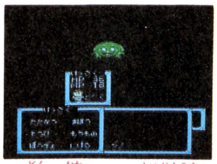
ギリシャ大陸内・あの町この町ショップリスト

ナナ	武器と防具の店	くさりこんぼう	50G	道具屋	薬草	12G
		短剣	70G		毒消し草	20G
		なめがわの服	10G		にんじん	30G
		皮の胸当て	100G		トレントの水	50G
		皮のかぶと	40G		きざめはなび	100G
	神託所	石の治療		宿屋	(1人/日)	2G
		呪いを消す				
		死者の復活				
		天に祈る				
アテネ	武器・防具	旅の杖	30G	道具屋	薬草	12G
		なめがわの服	10G		毒消し草	20G
					旅の翼	24G
	神託所	石の治療		宿屋	(1人/日)	3G
		呪いを消す				
		死者の復活				
		天に祈る				
セレネ	武器と防具の店	旅の杖	30G	道具屋	薬草	12G
		くさりこんぼう	50G		旅の翼	24G
		短剣	70G			
		皮の胸当て	100G			
		皮のかぶと	40G			
	神託所	石の治療		宿屋	(1人/日)	3G
		呪いを消す				
		死者の復活				
ミノア	道具屋	薬草	12G			
		毒消し草	20G			
		旅の翼	24G			

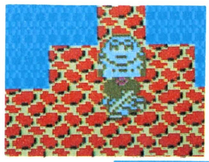
④魔王を倒すには
―ミノア―

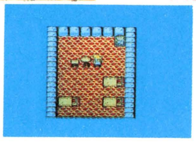
アテネの北東にある小さな村、ミノアでようやく詩人のホメロスに会える。彼の話によると、魔王を倒すにはまず3つのズイを集めることが先決だという、ズイって何だろう。

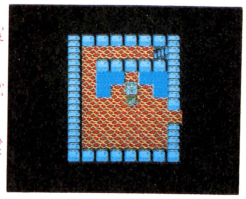

町の人々の情報はいつも同じものだとは限らない。何度となく話を聞こう


毒に冒された主人公。命にかかわるようなら逃げるのも戦いの道。当たって砕けるも戦いの道!?


3つのズイを集めろ


家の2階にも人がいるのでチェックが必要だ

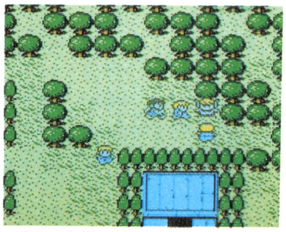

ホメロスはこの後も行く先々で情報をくれる


おお、この人こそホメロス! こんなじいさんだとは思わなかったけど感激だ

⑤ケルベロスの宝物
―ケルベロスの洞くつ―

ミノアの村の片すみではなぜか半人半馬のケンタウロスが子供にいじめられている。彼を助けると、東にあるケルベロスの洞くつにすばらしい物があると言うのだが…!?


キミが仲間のケンタウロスだね。ビシバシきたえてあげるからね

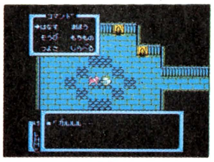

村の子供たちにいじめられている妙なヤツ。こいつは一体何者だ

⑥勇気を下さい
―ミノア―

東の洞くつでケルベロスを倒したものの何も見つけられない。ケンタウロスのもとへ戻ると、実は少年の勇気をためしてみたのだと告白される。

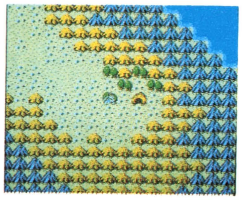
ケルベロスだ!!




すばやい動きと、鋭い牙で襲ってくる。パウ+攻撃でせめていこう。そんなに強いヤツじゃない

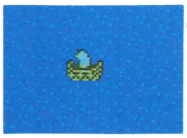
洞くつの中には宝箱もあるある!




ケルベロスの洞くつだ。最初の大モノ相手に胸はワクワク腕はボキボキ

⑦いざ、次の大陸へ
―船着場―

すっかりなついてしまったケンタウロスと共に、船で次の大陸に向かおう。セレネの東に船着場があるのだ。ナナ、アテネ間同様タダで乗れるよ。

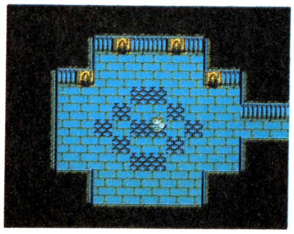

最初来たときは船がなかったけど、今なら大陸へ渡れそうだ


ここギリシャ大陸での旅は一段落ついた。今度はどこ吹く風の旅の空。道のりは遠いんだ


気楽な船旅も定期船ならでは。次の戦いにそなえて準備はいいかな!?

魔王討伐コンビの誕生だ。残る仲間はあと2人。ノリにノって新たな大陸へ出発しようぜ!!



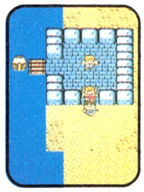

そうとうダメージを受けたけどとりあえず倒せた。ガッツポーズ

2人目の仲間青銅の女神像

3つのズイを求めて新しい大陸にやってきた少年とケンタウロス。ここでもう1人の仲間と出会うことになるのだ。大陸の敵はかなり手強いぞ。

⑧ダイタロス発見
―ロラン―

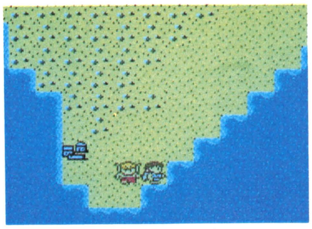
船着場から海岸ぞいに東へ行くとロランの町にたどり着く。ここには行方不明になっていたダイタロスがいるのだ。



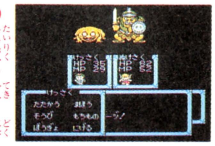
何回乗っても定期船はタダ。敵も出ないから安心だ



東西の船着場にはそれぞれ別の情報をくれる人がいる。聞いておけ!



船着場から北東の方向にロランの町がある。日暮れまでに着けるかな



大陸の敵は毒攻撃はあたり前。毒消しを持つか



クノミスの魔法が使えるようにしておこう



やっと着いたぞロランの町。船旅は疲れたよー。早く宿に泊まりたい



うわさのダイタロス発見。ったく息子が死にそうだというのに、空を飛ぶ研究ばかりしている



武器屋は2人いて、それぞれ売っている武器、防具が違う



あちこちの町からいろんな人が来ているロラン。大きな町だ

⑨奇妙な呼び声
―アロス―

ロランから一度北上し、橋を渡った大陸の南にアロスという村がある。武器屋もない小さな村だが、ヘシオドスという詩人が、3つのズイのありかを教えてくれる。さらに村人が、北の方から奇妙な女の声が聞こえてくるという。北にはかつて神々が住んでいたという館があるそうだ。



位置的にはロランの東にある



ひっそりとした小さな村だ



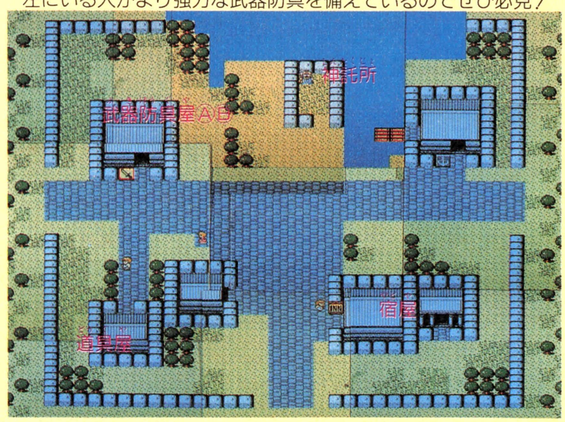
今は魔物がすんでいるという館だが、とりあえず行ってみるか。何かあるかもしれん



詩人のヘシオドスは物知りだよん

ロランの町

この町の武器屋は2人いて、それぞれが別の品を売っている。左にいる人がより強力な武器防具を備えているのでぜひ必見!



武器防具屋Ⓐ		武器防具屋Ⓑ	
つるぎ	850G	短剣	70G
三ケ月刀	1240G	木の弓矢	130G
鉄の胸あて	540G	木こりのおの	320G
こざねかたびら	1360G	イシスの毛皮	40G
皮ばりのたて	320G	皮のよろい	140G
鉄かぶと	800G	くさりかたびら	220G
		木のたて	160G

道具屋			
薬草	12G	毒消し草	20G
にんじん	30G	旅の翼	24G

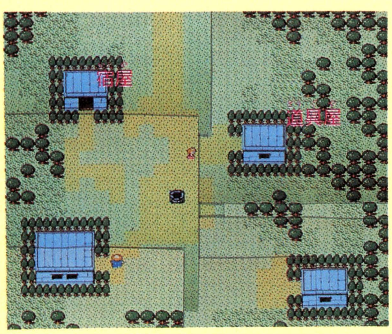
神託所	
石の治療	呪いを消す
死者の復活	天に祈る

宿屋(1人/日) 2G

アロスの村

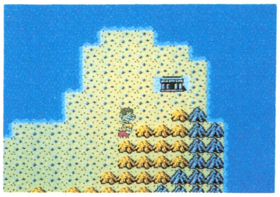
武器屋があるわけでもない小さな村だが、この先もう一度訪れることがある!?

道具屋	
薬草	12G
毒消し草	20G
にんじん	30G
旅の翼	24G
宿屋(1人/日)	3G

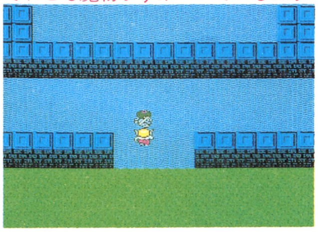


⑩神のすんでいた館 ―巨人の館

館の中に館がある二重構造のこの建物には青銅で造られた女神像が置いてある。彼女はこの館を出て天界にいるヘパイトスに会いたいと言うが体が床とつながっている。



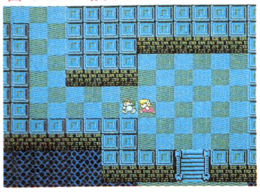
アロスから山脈をよけて北上した果てに巨人の館がある。どんな奴がひそんでいることやら



名前の通り巨人がすんでいるのかそれとも魔物がすみついているのか



建物の中にまた建物がある…!?



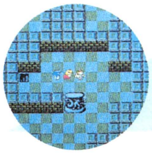
床がカラフルだけど、誰か磨いてるのかなー？　なんて言っとる場合じゃないでしょ

巨人の館

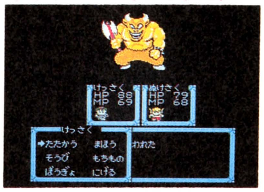
1階中央の館に入ると新たに床が市松模様のフロアが広がる。女神像の部屋へは右下の階段を、ミノタウロスの部屋へ行く場合は左上の階段を使う。先にミノタウロスを倒してから女神像の部屋へ行くのがベスト。



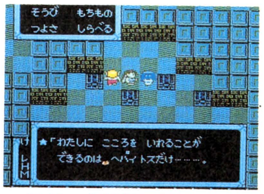
女神像の正面でかなきりのこを使えば、ほら



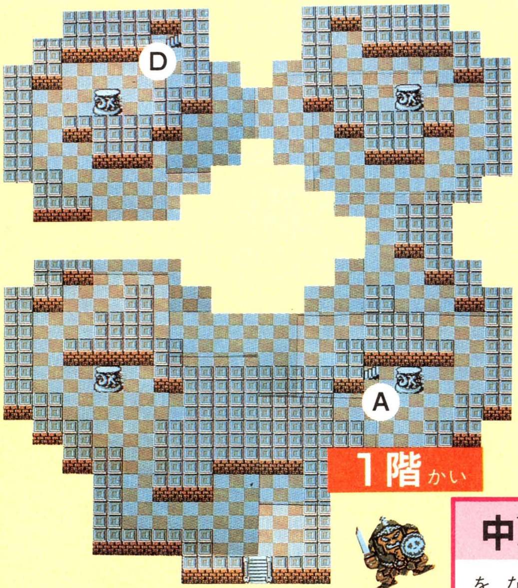
像は自由に動きまわれる。仲間がまた増えた



こいつを倒したら、その後ろにある宝箱を開けよう。かなきりのこがあるはずだ！



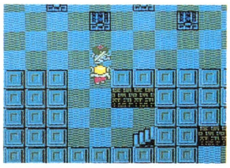
青銅の女神像が動けるようにするにはかなきりのこが必要だと言うが、どこにある？



1階

お宝ざくざく

青銅の女神像が立っている部屋には宝箱がワンサカ。中身は女神像が仲間になったときにすぐ装備させられる物ばかり。敵がひしめくこの館から女神像を殺さずに脱出するにはすぐにこれらを装備させるべし。いろいろ便利な物が入っている宝箱だが、中にはヘルコインが入っている場合がある。魔法が効きにくく、仲間を呼ぶうえ、忍者のようにすばやくて手がつけられないが、倒せば経験値がガッポガポ。



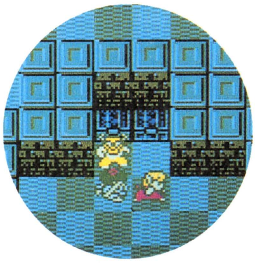
おおっ宝箱いっぱい！　俺のモン



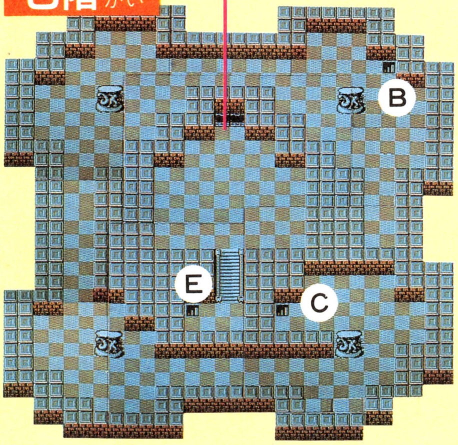
これは女性用ですね？　女神像に

中ボス・ミノタウロス

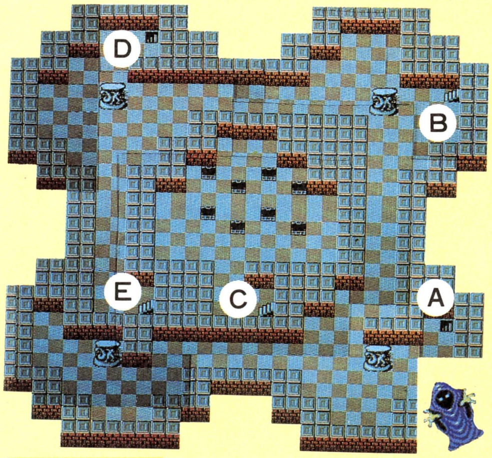
一つの城を守ってるだけあって、かなり強いのは仕方がないとして、許せないのは武器を壊されることがあること。ランダムに起こることなので予防できないためやられる前に倒すしかない。HPは最低80以上になってから、こいつに戦いをいどみたいところだ。



2対1は汚ない気もするがこいつは一度に2回攻撃する



3階



2階



マップ内のアルファベット文字はマップ同士のつながりを示す

雪国に進むために―カギと犬

おかしな仲間2人と共に少年達は西の大陸へ渡り北の果て、レウシスにたどり着く。ここでようやく1つ目のズイのありかがわかるのだが……。

⑪天界に行きたい！ ―大陸間のほこら―

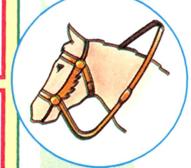
東の大陸と西の大陸はほこらでつながっている。そしてその地下道には人が住んでいる。今は話だけ聞いておこう。



○3人になった今ならほこらの向こうへ行ける



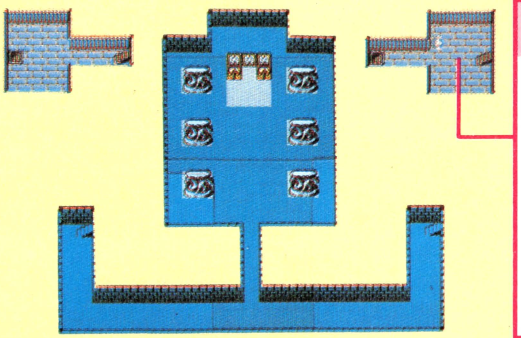
○番兵はすやすやと眠っている。今がチャンス！



○絹のたづなを持っているとペガサスに乗れるんだ

大陸間のほこら

東と西の大陸がほこらでつながっている。中央には天界の使いと名乗る人が…。



門番がいる

ほこらの入口にいる門番はいつも寝ているので、簡単に通ることができるが、青銅の女神像を仲間に入れておかないと、絶対に通してくれない。必ず巨人の館へ行っておこう。

ほこらの住人

天界は、ペガサスに乗らなければならないが、乗りこなすには絹のたづなが必要。この人は資格のある者にたづなを渡すと言うが…



○絹のたづなを持っているのに今はくれないのだった

⑫最北の村レウシス ―レウシス―

西の大陸、雪国の手前に最北の村、レウシスがある。ここで1つ目のズイが氷の塔にあることを知るが、そこへたどり着くためにはやみの塔で大木のカギを手に入れ、タイナスの木に閉じこめられている犬を解放して犬ぞりを入手しなければならないらしい。



○連れ去られた犬達を探すために再びロランへ行くハメになった3人組なのだ



○村の中は今までとちがって黄色っぽい草木が生えているよう

西へ向かうぞ！



○北の方はやっぱり寒いんだろうな



○新しい大陸だあ。橋の向こうへ進め

レウシスの村

この村の武器屋はある程度話が進むと店がつぶれてしまうので早めに買い物しとこう。

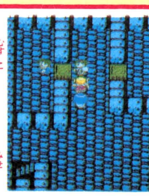
武器と防具の店	
やり	1900G
銀の弓矢	5900G
シルクのローブ	5800G
銅のよろい	8800G
石のたて	3800G
麻のグローブ	120G
皮のすねあて	20G

道具屋	
薬草	12G
毒消し草	20G
にんじん	30G
トレントの水	50G
旅の翼	24G

宿屋（1人／日）4G

武器屋のあるじ

息子がとんでもなく安く売ってるとも知らないで　夜になると計算があわないと考え込むおやじ。



○息子のせいで店が倒産。悲劇だな



武器屋でガンガン買いまくれ！

実はこの店の男の子は計算がニガテ。定価より安い値段で物を売ってしまう。



○値段は高いがこの店番…



○なぜか赤字!?

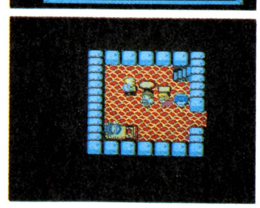
レウシスの戦士が…



○雪国へズイを取りに行った村の戦士は



○魔物に負けてしまったようだ。ムムッ

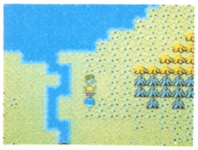
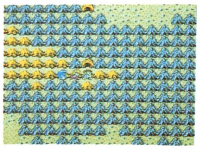


○寝こんでしまったぞ。かわりに行く!?

冬休みゲーム攻略 1 ヘラクレスの栄光II タイタンの滅亡

⑬塔に進め!
―塔に続く洞くつ―

やみの塔はロランの北にあるのだが、通れない山で囲まれているので、手前の洞くつを抜けて行くしかない。もちろん敵が出るので慎重に進め。

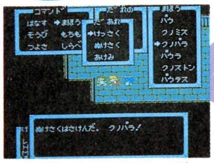
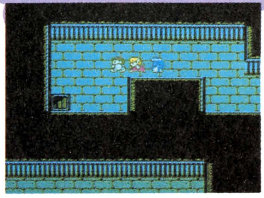
○やみの塔へ行くのには洞窟越えが必要なのだ

○ひさびさの訪問に敵も弱っちく感じるこの頃



○ズンビーはまひ攻撃をしてくる嫌な敵。にんじんがいるぞ!

出口だろうか?

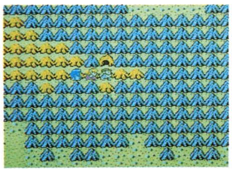



○○下り階段発見。洞くつはまだ終わりそうにない。体調を整えつつ先へ進んでいこう

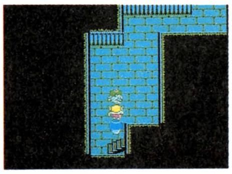
やみの塔へ続く洞くつ

入口

他のダンジョンでも同じだが、中に入るときは夜でないときに入るべき。敵が多いし、手強い奴が出現する可能性が高い。このあたりの敵はまひ攻撃が多い。



○あんなに遠い…

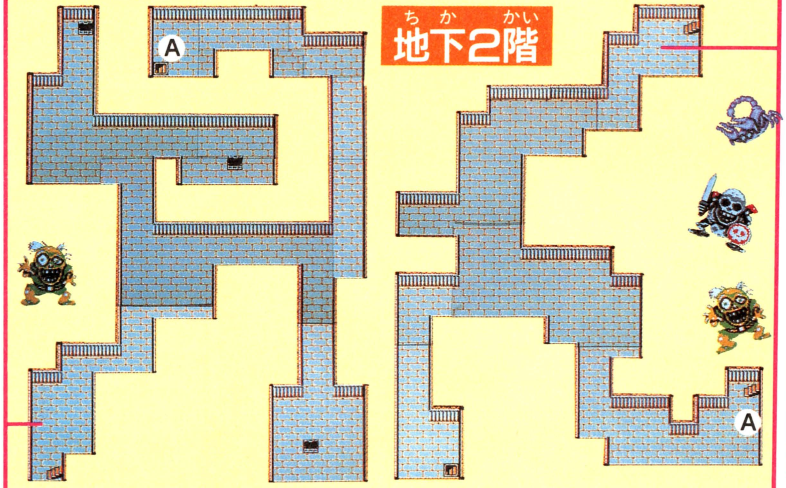


○もう前進あるのみ

地下1階

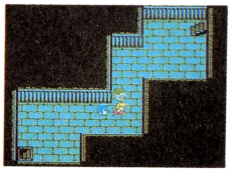
やみの塔へ進むためには必ずこの洞くつを抜けなければならない。よほど体力に自信がないかぎり宝箱は無視するべし。

地下2階



そして出口へ

ここを登れば地下1階を経由してやみの塔にたどり着ける。極力体力を温存して、やみの塔に進める余力を残しておかなければならない。塔はすぐそこ!



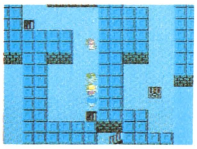
○登りだ、出口だ!



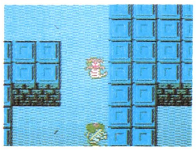
○シャバの空気だぜ

⑭メデューサを倒せ
―やみの塔―

やっと塔にたどり着いたものの、ここには相手を石にかえてしまう敵、メデューサが待ちかまえている。こいつを倒すには塔のどこかにある鏡のたてをぜひ手に入れたい。それを持っている者は石にされなくてすむのだ。メデューサを倒せば目指す大木のカギはすぐそばだ! 健闘を祈る。

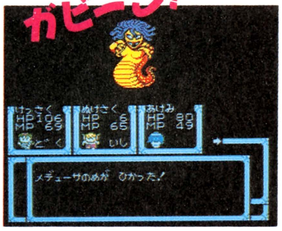


○あの先に見えるはメデューサ。さけようとしてもダメだよ

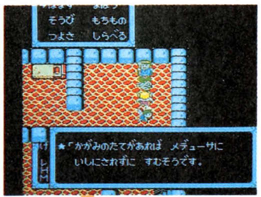


○覚悟しろ! 勝負だメデューサ、ていていてい!! …しかし

ガビーン!



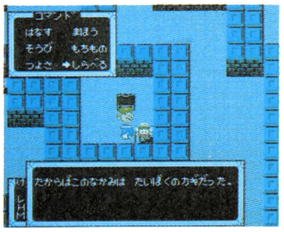
○メデューサににらまれた3人は攻撃する間もなく石になった



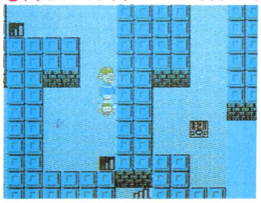
○鏡のたてを見つけて装備すればもう石化なんて怖くない。でもそれ、いったいどこにあるの

大木のカギ





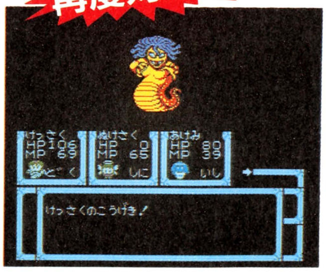
○見つけたら再びレウシスの村へ戻ろう。大木のダンジョンへ

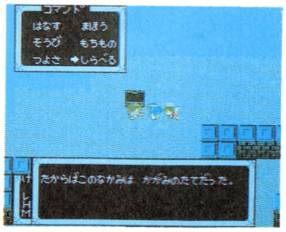


○仲間は石になっても自分だけは安全。せめてせめてせめて

○倒したら大木のカギを探そう

再度対決!





○防具としてもけっこう役に立つ。主人公の少年に装備させよう

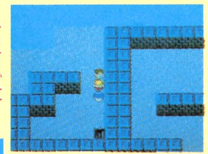
マップ内のアルファベット文字はマップ同士のつながりを示す

やみの塔

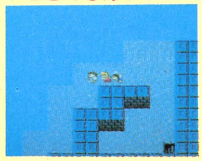
塔に入るとすぐに階段があるので、ついよりたくなるが、軽い気持ちで進んでしまうと、いきなりメデューサに出くわしてしまう。まずは奥にある階段から。

飛びおりてしまえ

2階以上に上ったものの、敵の攻撃にパーティがもちこたえられそうになかったら、塔から飛びおりてしまえ。べつに落ちても死なないから大丈夫だ。



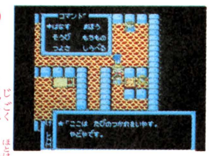
一度は上の階へ上がってみたものの、途中で仲間が1人でも死んでしまったりしたら…



あまり無理せず下へ飛びおりてしまった方がいいかも。宿屋が近いことでもあるし

宿があるのだ

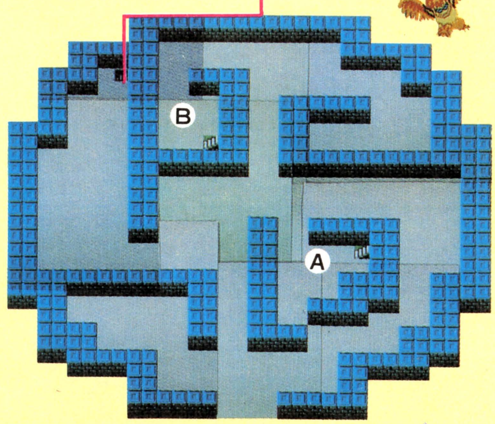
この塔の地下1階には、なんと宿屋と神託所がある！ 手前の洞くつで使った体力をここで回復してから上へのぼれ！ ただしセーブはできないぞ。



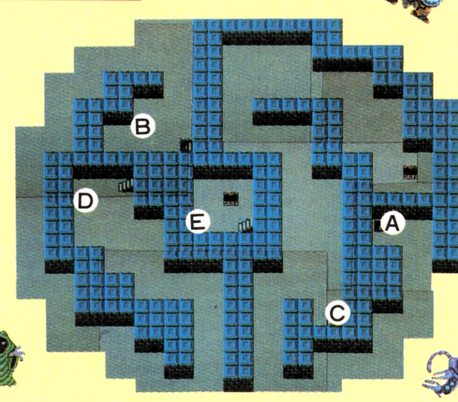
まさに地獄に仏、宿屋をみつけた

神託所
石の治療
呪いを解く
死者の復活
宿屋（1人/日）2G

1階



2階



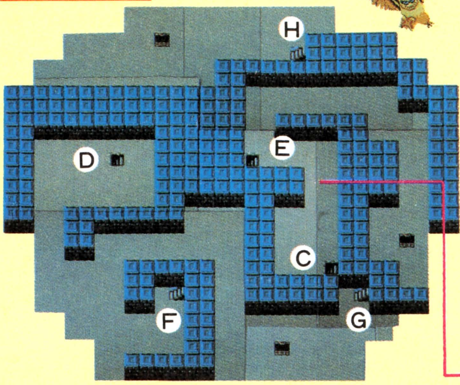
中ボス・メデューサ

メデューサの目が光ると仲間が石になってしまう。まずは石化攻撃を防ぐ鏡のたてを手に入れよう。1階の奥にある階段から上に登ると、宝箱のもとにたどり着くことができるだろう。

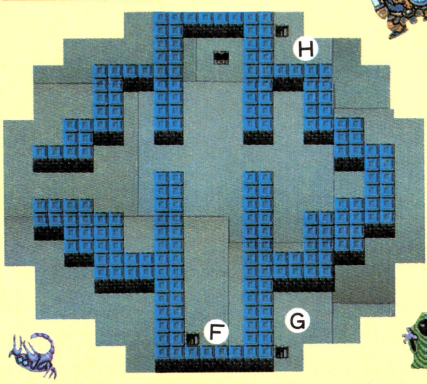


話しかけるといきなり戦闘だ

3階

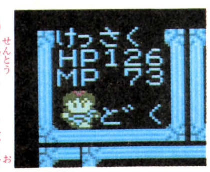


4階

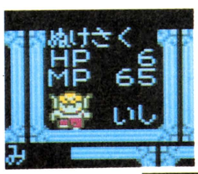


敵の特殊攻撃に対処しよう

敵の主な特殊攻撃は毒、まひ、石化、混乱など。これを治すには道具や魔法を使うという手があるが、なんと宿屋でたくさん泊まっても治すことができる。時と場合に応じて、うまく使い分けよう。石化の場合は神託所へ。ただし、神託所は場所によっては石化の治療をしてくれないところもある。



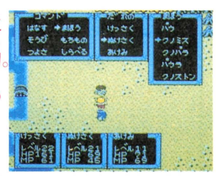
毒を受けると一歩進むごとにHPが減る。ほうっておけばやがて死ぬ



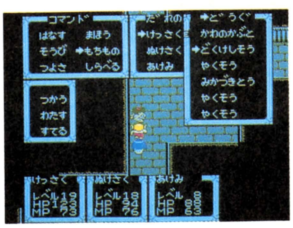
戦闘シーンが終われば目が覚める



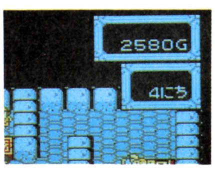
戦闘が終わっても石にされた者は石のまま、魔法も道具も使えない



毒や石化などを治すには魔法で解くのが一般的。MPさえあればいつでもどこでも治療できる



MPもなく、近くに宿もないなら道具にたよるしかない。それを買う金もないならもうしらない



さらにこのゲームの場合は何日か連続して宿に泊まって魔法治療と同じ効果を期待できるぞ

大木のダンジョン

このタイナスの木は太い幹のまわりには枝がからまっていて、それを登りつめたら下へ落ちて、幹の内部に入ることができる。落ちる場所は決まっていて、それ以外のところから落ちても、フィールドマップ画面に戻ってしまうだけなのだ。一歩でもふみはずすと地上から出なおさなければならないので落ちついて進もう。

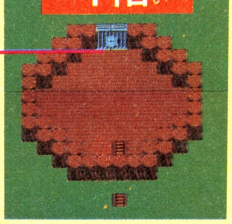
ここでカギを使え！

やみの塔で手に入れた大木のカギはここで使って外に出てみよう。画面には現れないが、犬たちが解放されてレウシスの村に戻ってゆくはずだ。



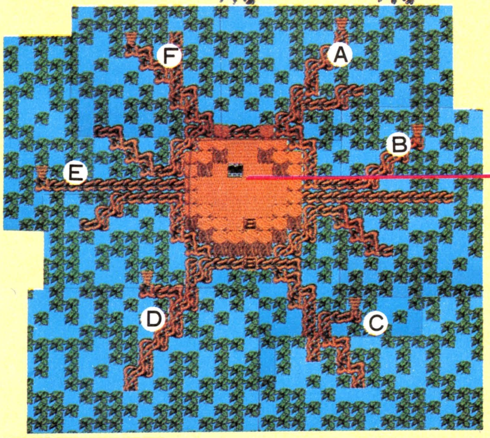
⭘さあワン君たち　お帰り

1階



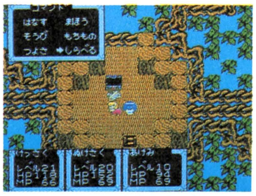
2階





宝箱の中身は？

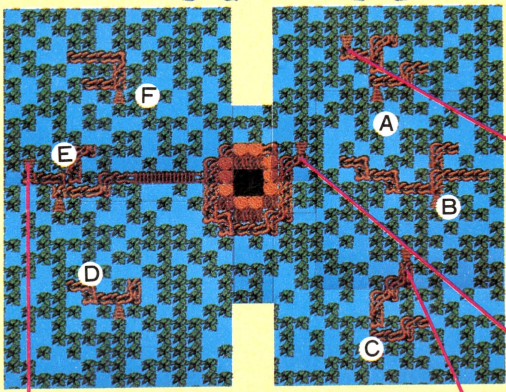
タイナスの木にたった１つある宝箱の中身はいばらのムチ。この木が材料になっているのだろうか？　誰にでも使える手軽な武器と言えるかも



⭘タイナスの木唯一の宝

3階





⭘ここから飛び降りても地上に落ちるだけ。一度下の階に降りてから、別の階段を上ってみよう。もしかすると…!?

4階



4階



⭘どこにも幹の中に続く階段が見あたらない。どーしたらいいんだよー！　飛び降りちゃうぞ。敵もいやな奴ばかり出現するし

4階



⭘ここはどうかな？

4階



⭘宝箱でもないかな？

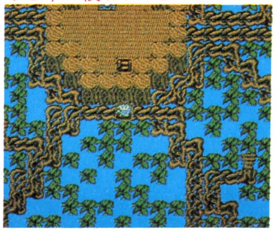
⑮犬を解放せよ ―大木―

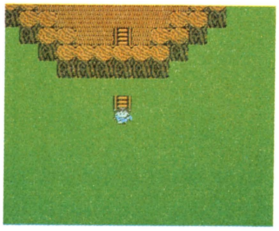
やみの塔で大木のカギを手に入れたら、レウシスの南にあるタイナスの木に登って犬を解放してやろう。ここには中ボスがいないのでラクかも。



⭘レウシスの南、大きな湖のほとりにタイナスの木と呼ばれる大木が立っている

⭘大木のまわりにはうじゃうじゃと木の枝がからまっている



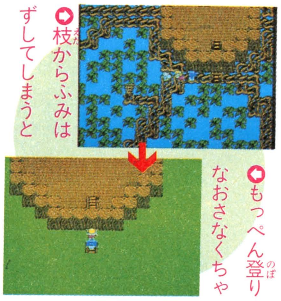


⭘太い幹の中に入るにはどうしたらいいの？　とりあえず上へ

⭘落ちないようにトロトロ歩いてるとバンバン敵が現れるぞ



⭘枝からふみはずしてしまうと



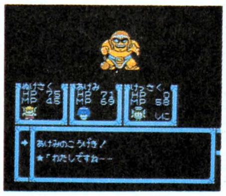
⭘もっぺん登りなおさなくちゃ

絶対に会いたくない奴

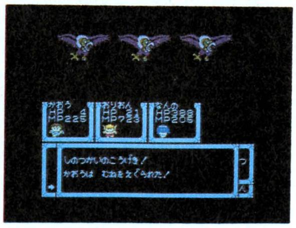
このあたりに出現する「死の使い」という敵キャラは、自分の攻撃力をうーんと上げておいて、一撃で相手の胸をザックリえぐり取ってしまうという強力な攻撃をしかけてくる。よっぽど体力が上がっていれば即死することはないが、できれば出会いたくない。

⭘死の使いがその名の通り死を運んでくるような攻撃





⭘ちなみに武器を壊すような敵もちらほらいる。貴重品は持ち歩かないで



⭘こっちが攻撃をしかける間もなく一撃でやられてしまう場合あり

マップ内のアルファベット文字はマップ同士のつながりを示す

氷の塔に向かえ！怒りのズイ

ようやく犬ぞりをそろえて雪国を越えて氷の塔へ。当然このあたりの敵は冷却系の魔法がきかない。火炎系の魔法か、武器攻撃で撃つべし!!

⑯犬ぞり入手
レウシス

タイナスの木で解放した犬たちはいつの間にやらレウシスにもどっていた。村人たちは喜んで少年たちに犬ぞりを用意してくれる。さあ雪国へ。



これに乗らないと雪国ではＨＰが下がってしまう。でも敵はビシバシ出現する



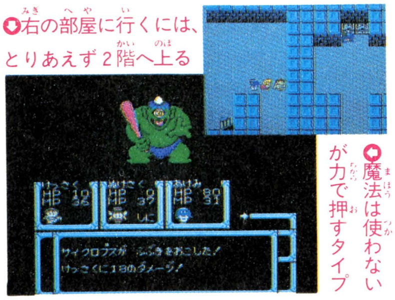
村の中には何匹も犬がいて、お礼に犬ぞりを用意してくれていた



おっ、すでに村の外には犬ぞりが用意されてるみたい。とりあえず中へ入ってみよう

⑰怒りのズイ入手
氷の塔

目指す怒りのズイは氷の塔の1階に。一度4階へ登ってから1階中央に降りるのだ。もちろん中ボスが宝箱の前にひかえているので用心しよう。

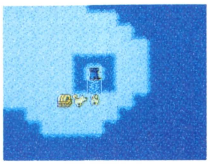


右の部屋に行くには、とりあえず2階へ上る

魔法は使わないが力で押すタイプ



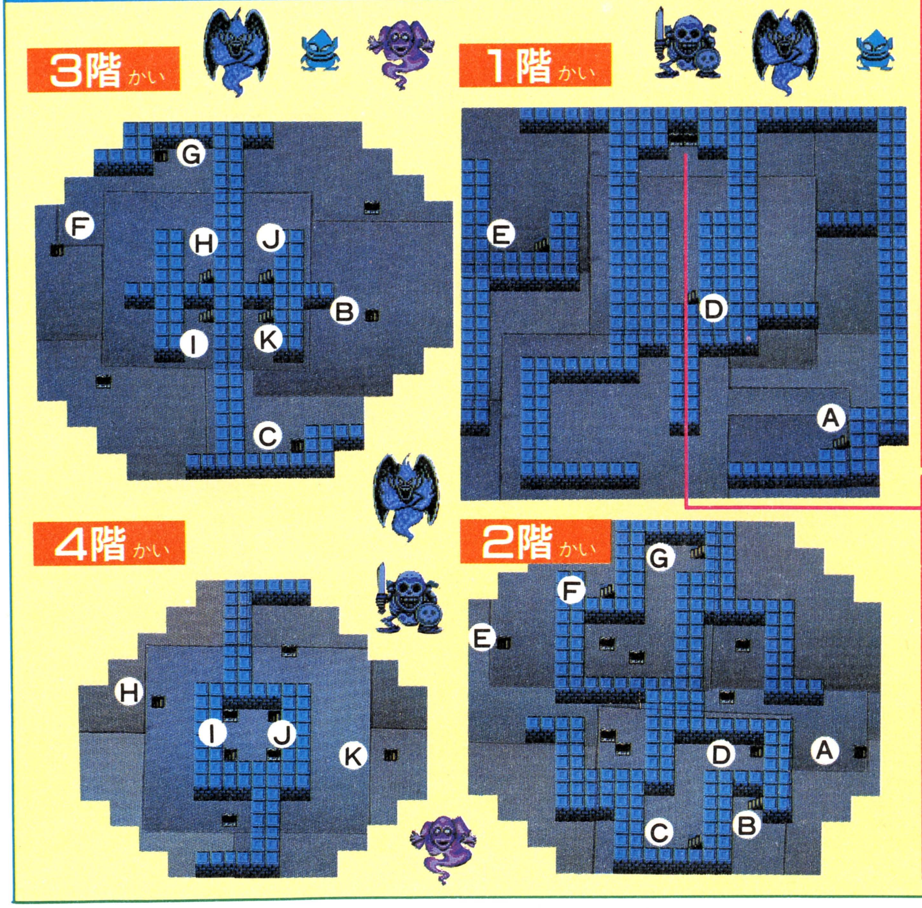
中はけっこう広い。階段もいくつかある。腹を決めて迷わず進め！



氷の塔に着いたらⒶボタンで犬ぞりから降りよう。いつまでたっても中に入れないよ

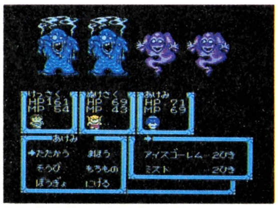
氷の塔

1階には階段が3つあるが、中央の部屋へたどり着くためには左上の階段を使うのが正解。

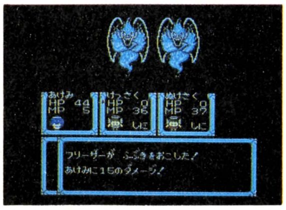


ふぶき攻撃がくせ者

このあたりに出現する敵のふぶき攻撃は、味方全員がダメージをくらうので弱いキャラは御用心。



このあたりの敵に、フォーやパゴの魔法はきかない。さらに武器をこわす敵もいるのだ



ふぶきは全員が受けてしまうので、ＨＰの低いキャラはよほど気をつけなきゃ

中ボス・サイクロプス

タイナスの木に犬を閉じこめたのもこいつのシワザ。デオフォーの魔法がきかない。体力勝負だ。



うしろの宝箱に怒りのズイが隠されている。欲しいよー

旅の少女を助けろ！グリフォンの洞くつ

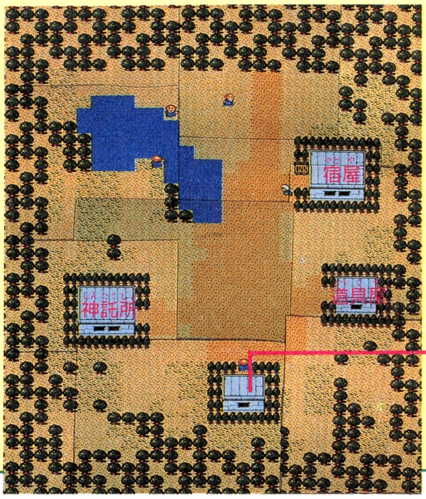
⑱老人の村・テミス
――テミス

レウシスを抜けて南下すると、テミスという村にたどり着く。ここで、ナナにいた少女が少年を追って旅に出たことを知る。今は虜の身だとか。

レウシス、タイナスの木をさらに南下したところにテミスの村がある。毎年グリフォンにいけにえを出しているそうだが、今年のいけにえは…。

テミスの村

老人ばかりの村だが、実はある重要なアイテムが隠されている。まずは情報収集から。



道具屋	
薬草	12G
毒消し草	20G
にんじん	30G
トレントの水	50G
きざめはなび	100G
旅の翼	24G

神託所
石の治療
呪いを消す
死者の復活
天に祈る

宿屋（1人／日）2G

通せんぼ



なぜか長老の家には入れない何かあるか？

○通してくれよ



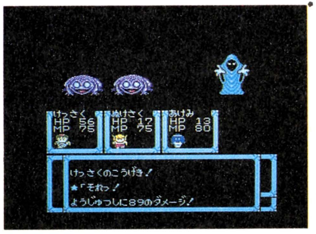
○ひょえ〜ん、村中老人ばっかし。若者はみんなグリフォンのいけにえにされたとか!?



○野こえ、山こえ、谷こえて、やって来ましたテミスの村。カワイ子ちゃんはいないかな？



○あのやさしくてひかえ目だった彼女が今はもう…!?



○たかがカエルとあなどってはいけない。いきなり炎をはいてくるのだ

○宿屋の主人も老人だ。とにかくここで体力を回復して西の洞くつへ行くんだ。敵は手強いぞ!!





○何も知らずに彼女はこの宿に泊まっていたのか。うーん、もてる男はツライ。彼女を追わなきゃ！

○どいつもこいつも自分さえよければそれでいいのか!?　なんとかしようという気はないのか!!





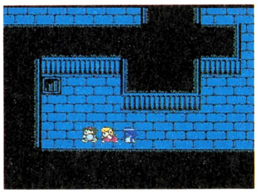
○なんと、ナナの彼女が今年のグリフォンへのいけにえにされてしまった！　ひどい…

⑲捕われの少女
――グリフォンの洞くつ

テミスの西の洞くつにグリフォンが住みついている。少女はそこに捕われているのだ。しかし、グリフォンを倒しても少女はどこかへ去ってゆく。

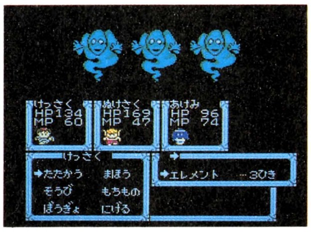
○なぜか最下層は色がちがう。緑はコケだろうか？　目指すグリフォンは近いぞ





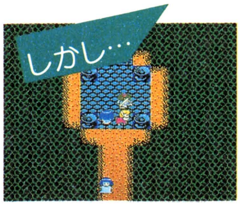
○グリフォンは最下層にいるはず。しかしこのダンジョン、けっこう入りくんでるんだな

○こいつが使うトレロの魔法がクセ者。混乱して仲間を攻撃してしまう

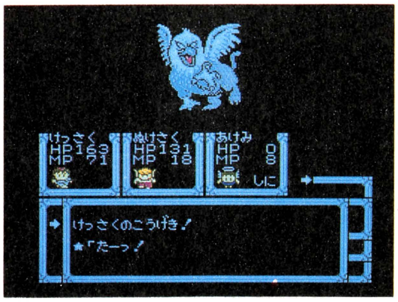




○いざ、グリフォンの住む洞くつへ！　一瞬の迷いが、仲間たちを死へまねく。特殊攻撃に注意！



○せっかくグリフォンを倒したのに彼女はどこかへ去ってしまった。どうしたの

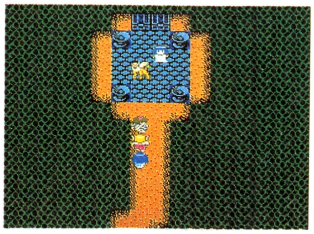


○グリフォンが目を覚ましてしまった。死力を尽くして戦え！



○彼女は無事だったのか？　と思ったら

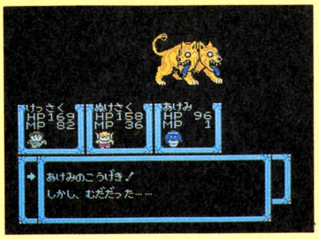
○グリフォン発見！　今は眠っているよう。そのそばには彼女が…!?



マップ内のアルファベット文字はマップ同士のつながりを示す

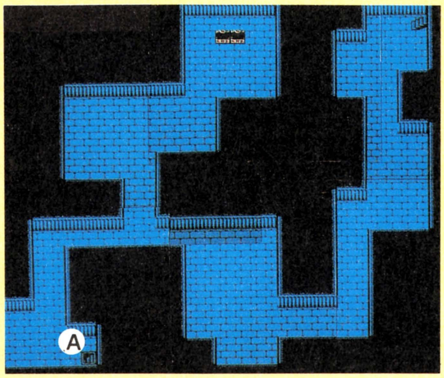
バーミンダンジョン

テミスの西に存在するこのダンジョンは地下3階が完全に2つに分かれているので、ちょっと複雑に思えるかもしれない。グリフォンのもとへ行くには地下2階で、右の階段を降りるべし。地下3階は右上の階段だ。地下4階にはめちゃ強いゴーゴンドッグが現れる。

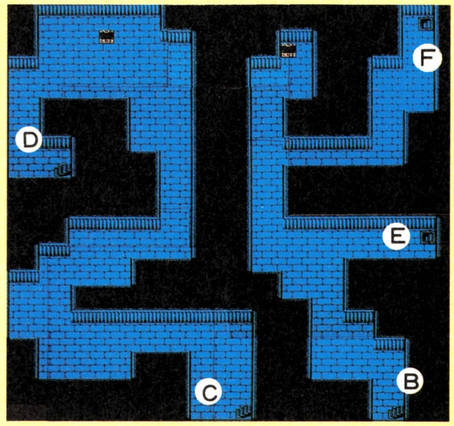


わりに逃げやすいからまともに戦わない方がいい

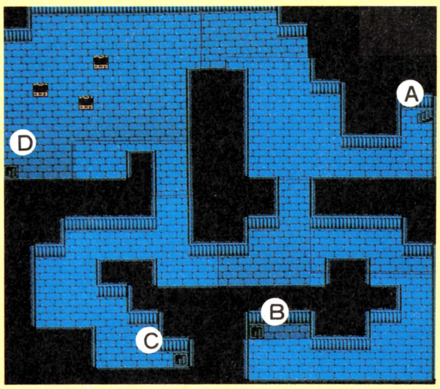
地下1階



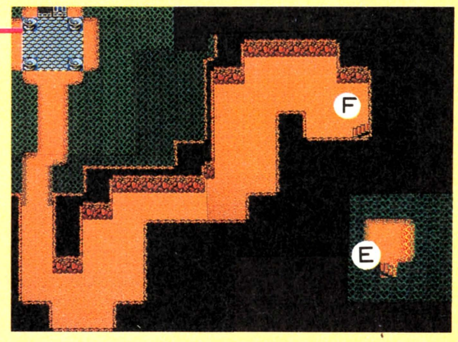
地下3階



地下2階

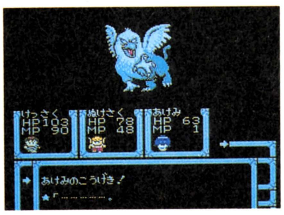


地下4階



中ボス・グリフォン

こいつの攻撃パターンは2回攻撃がある以外には、特に変わった攻撃はしてこないが、HPがおそろしく高い。



中ボスは攻撃すると画面でダメージがわかる

2つ目のズイを求めて ニクシー湖の洞くつ

2つ目のズイはテミスの南にある湖のほこらの中に隠されている。ここは敵を倒すというよりは、自分自身の知恵をためす場所なのだ。

⑳若返った村 テミス

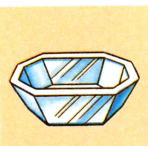
グリフォンを倒してテミスにもどると、実は村人たちは老人に変そうしていたことを知る。そして氷室の器を入手。



グリフォンを倒すと長老の家に入れるようになる。どんな人だろ

長老からせめてものお礼にと氷室の器をもらってしまった…

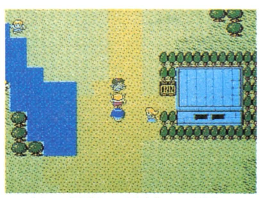




南の湖、ニクシー湖で使えば、水を凍らせて中に入ることができるぞ

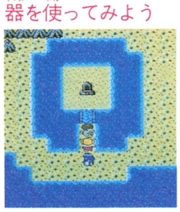
㉑ヘシオドスに再会 ニクシー湖

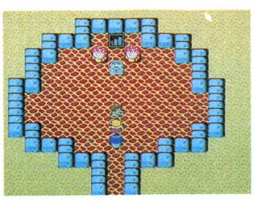
テミスの長老に言われるままに少年たちは南の湖で氷室の器を使ってみる。中に入ると、なぜかヘシオドスが待っていて木のカギを渡される。



村の老人は若者が変装していただけだった。いけにえが嫌なら戦えばよかったのに

湖のほこらに一番近い場所で氷室の器を使ってみよう





中に入ってみると、どっかで見たような人が立っている。もしかしてもしかすると…

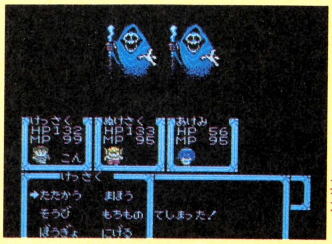
ヘシオドスだ！



おひさしぶり！ ホメロスに似ているなあ。この違いわかります？

ニクシー湖のほこら

ここは地下4階以外は敵がまったく出現せず、最初にヘシオドスからもらった木のカギを使って金のカギ、石のカギを集めながら地下3階まで降りてゆく。そして別の階段で1階まで上ったところに、災いのズイが置いてあるのだ。しかしここではダケープの魔法が使えないので、かなりめんどうなダンジョンだ。



⬅地下4階の敵はアンデット系が多い。ここは墓場⁉

目指す災いのズイはここ!

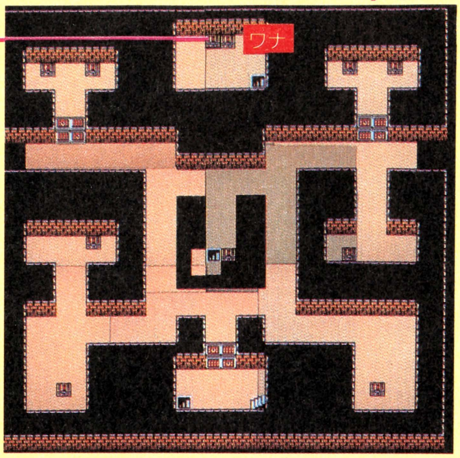
左の宝箱にズイが入っている。それをとってから右のワナにわざとはまって下に落ちろ。



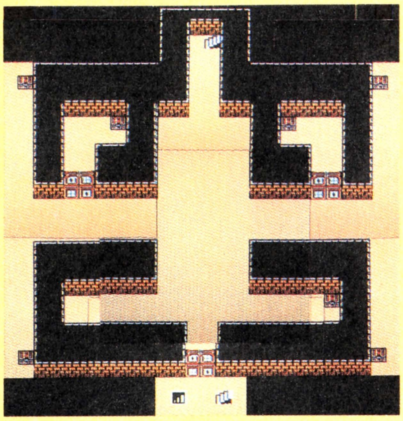
⬆下に落ちないと出れんよ

地下1階



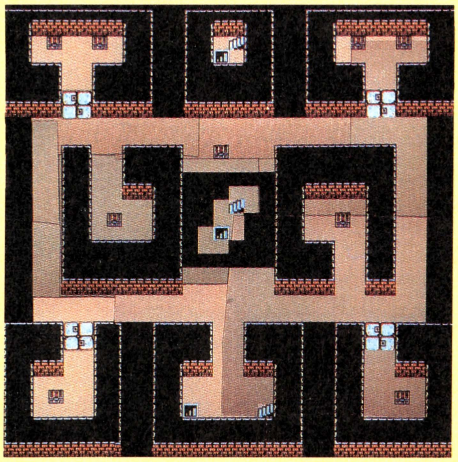


地下3階

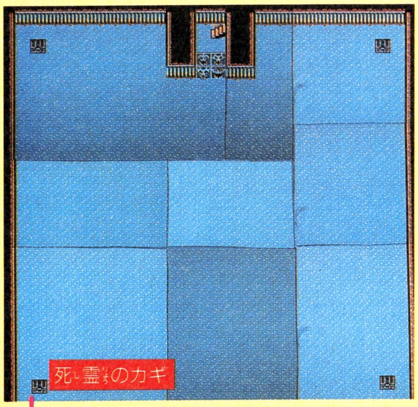


地下2階





地下4階



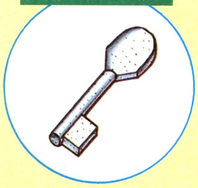
木のカギ



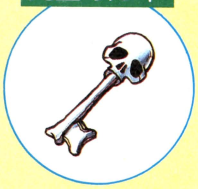
金のカギ



石のカギ



死霊のカギ



死霊のカギはここ

もしこの階に落ちてしまったら左下にある宝箱に入っている死霊のカギを手に入れろ! 上への階段に続く扉が開く。

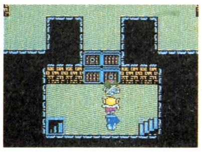


⬆これがないと二度と上へ登れない

ワナ③閉じる扉

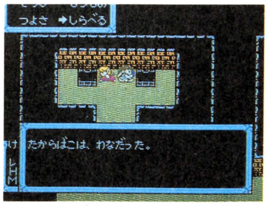
一度開けた扉も別の階へ行って戻ってくるとまた閉じてしまう。カギは数に限りがあるのに。


➡一度扉を開けても、別の階へ行き


⬅戻ればまた閉じてしまうのだった

ワナ②落とし穴

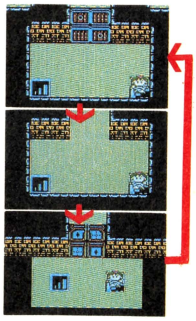
上のマップにワナと記されている宝箱は開けると落とし穴になっている。ワナにはまるとすべて地下4階の中央に落ちる。



⬆ワナと知ったときには遅かった。強制的に地下4階へズドン

ワナ①ループする階段

一番手前の階段はループしていて、何度降りても地下1～3階を行ったりきたりするばかり。


➡何度降りても地下1階から地下3階までをループするだけ。ぜいぜい

マップ内のアルファベット文字はマップ同士のつながりを示す

旅はさらに南半球へ—船入手

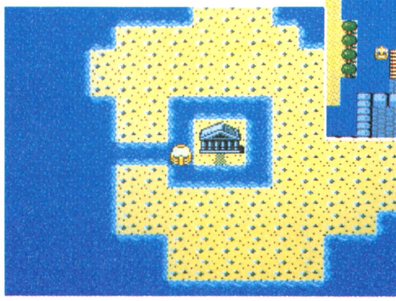
ズイを2つ、仲間は2人見つけた。残りのズイと仲間を求めて、舞台はいよいよ海を越えて南半球に移る。とりあえずはナナに戻って船を入手。

㉒女王のプレゼント —ナナ—

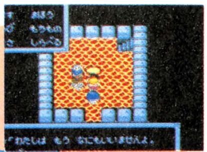
北の大陸をすべて攻略したら、ひとまずナナへ戻ってみよう。城へ行くと、女王が船を用意してくれている。これで南の大陸へ航海に出れるぞ。



城内の船着場へ行ってみると……



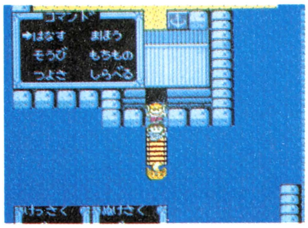
やった!! 自分で操作できる船だ



ひさしぶりのわが家。おばあさんが温かくむかえてくれる



女王が船を用意しておいてくれた。なかなか気がきくじゃん



2回目以降はいつもの船着場に行けば船に乗ることができるのだ

新たな武器屋開店

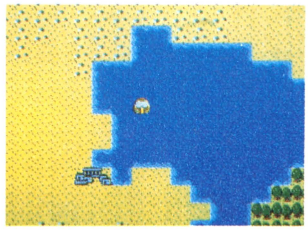
ナナの武器屋には、もともと2軒分の店のスペースがあったが、船を入手する頃にやってくると、なんと新しい武器屋が開店している。もともとあった武器屋の弟がやっているのだが、これがのどから手が出るほど欲しいアイテムばかり。ちょっと高いけど、こまめにあずかり所で貯金してバンバン買いまくれ。



手前の武器屋の弟の店

海の敵は手強い

海の敵はかなり強力だ。まひや石化などの特殊攻撃で苦しめられるし、逃げようと思っても海上でノアルーンは使えないのだ。しかも船は港のある町か浅瀬にしか着けない。



船は海に面している町か、オレンジ色の浅瀬にしか停泊できないよん



さらに海上ではノアルーンの魔法が使えないときたもんだ。ショック





夜に出てくる海上の敵は並大抵のレベルじゃない。一気にカタをつけろ

夜の海はキ・ケ・ン です

あずかり所が身近になる方法

あずかり所に物を100個以上預けようとすると、拒否される代わりに「魔法の袋」というアイテムがもらえる。これを使うとどこでも預かり所を呼び出すことができるのだ。大量に薬草を預けておいてダンジョンで使うなど、いろいろ使い道があるぞ。



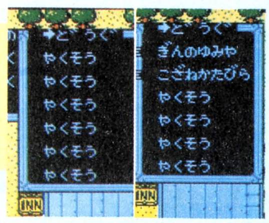


何でもいいからバンバン物を預けまくれ! 100個以上預けようとすると……

どんどん どんどん あずける



いっぱいいっぱいです。その代わりに「魔法の袋」をお渡しします



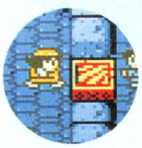
うっ、これ以上は物を持てない。あずかり所に行きたい!



でもナナまでは遠い。戻るとめんどう。そんなわがままなあなたに魔法の袋



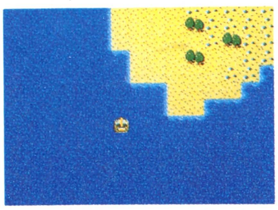
いつでもどこでもあずかり所を呼び出して利用できるのだ。便利



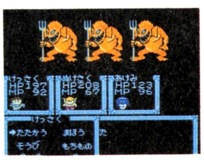
毎度あり〜

そして…

3つ目のズイは一体どこにあるのか、魔王の本拠地はどこなのだろうか? 多くの謎を秘めて南半球へ!



南の大陸にはどんな敵が待ち受けているのか!? ドキドキ



石にされることもしばしば

今どきのRPGに魔法はつきもの

使えるキャラの欄の記号説明／主＝主人公の少年　ケ＝ケンタウロス　青＝青銅の女神像　モ＝敵キャラ

系統	名前	効果	消費MP	有効範囲	使えるキャラ
攻撃系	パラス	炎系魔法。小さな火の玉を敵に飛ばす。威力は弱い	2	敵1匹	青
	デオパラ	パラスの強力版。弱い敵に有効だが戦った方が楽かも	10	敵1匹	青
	トリパラ	かなり使える炎系魔法。敵は炎につつまれ大ダメージ	12	敵グループ	青
	デセパラム	炎系最強の魔法。すべての敵を猛火で焼きつくすのだ	14	敵全員	青
	フォー	電撃系魔法。消費MPが少なく集団攻撃もできてお得	4	敵全員	青
	デオフォー	フォーを乾電池に例えるならこれはバッテリー程の力	8	敵全員	青
	トリフォー	敵の上に巨大な雷を落とす。電撃系では一番強い魔法だ	16	敵全員	青
	パゴ	冷気系魔法。冷たい風を飛ばして攻撃する。殺傷力弱	4	敵グループ	青
	デオパゴ	吹雪を起こす。熱い地方の敵にとても有効な魔法だ	6	敵グループ	青
	トリパゴマ	敵グループを瞬間フリーズしてしまえるほど強力モノ	14	敵グループ	青
	サナトス	アンデッド、つまりゾンビタイプの敵を浄仏させる	14	敵グループ	ケ
	ポリサナマ	サナトスの効かない強力なアンデッド系の敵に使用	18	敵グループ	ケ
	エクシス	アンデッド系の敵を消し去る。経験値、お金取得は無	0	敵グループ	ケ
防御系	アク	魔法以外の炎や冷気などのブレス攻撃から身を守る	2	味方1人	青
	アクロス	味方全員をブレス攻撃から守ることができる	6	味方全員	青
	バリシード	魔法のカベをつくり、外部からの魔法をはじき返す	6	味方1人	青
	ミウ	防御力を戦闘中のみアップさせられる。味方ひとりに	2	味方1人	ケ
	ミウラス	味方全員の防御力をアップ。撃たれ強いパーティになる	8	味方全員	ケ
戦闘補助系	カオスマ	敵を眠らせる。ただしアンデッド系には効果がない	4	敵グループ	青
	ネクタル	酒に酔わせ骨ぬきにする。敵のミスを誘う魔法なのだ	2	敵グループ	青
	トレロ	敵を混乱させ、同士撃ちをさせる。一番楽しい魔法	8	敵1匹	青
	ダステ	敵の防御力を下げる。しぶとい敵に使うと有効だ	2	敵グループ	ケ

系統	名前	効果	消費MP	有効範囲	使えるキャラ
戦闘補助系	ダストロン	ダステのさらに強力版。長期戦を覚悟のときに使用	4	敵全員	ケ
	スピム	敵のすばやさを下げる。先制攻撃をキメたいときには	4	味方1人	ケ
	スパラ	味方のすばやさを上げる。魔法の成功率は高いはずだ	10	味方1人	主
	モルシーバ	敵の魔法を封じる。最初から最後まで世話になる魔法	4	敵グループ	ケ
	イルメク	死んでしまった仲間を蘇生させる。そのときHPは1	16	味方1人	主
回復・解禁系	パウ	HPを30ポイント前後回復させる。『パウ！』と叫ぶ	2	味方1人	主
	パウラ	HPを80ポイント前後回復。これを覚えたら薬草いらず	6	味方1人	主、ケ
	パウテス	HPを完全に回復。これでヒン死の重傷も怖くない！	8	味方1人	主、ケ
	パウテスマ	フィールド上のみ全員のHPを50ポイントずつ回復	16	味方全員	ケ
	クノミス	毒に冒された仲間を治す。毒消し草と同じ作用がある	2	味方1人	ケ
	クノパラ	マヒした仲間を治す。覚えたらもうにんじんは不要!?	6	味方1人	ケ
	クノストン	石化を治す。使える仲間が石になったら効果はない	12	味方1人	ケ
	クノトレロ	混乱してしまった仲間を正気に戻す	8	味方1人	主
	イルモア	死亡した仲間をHP、MPともに全回復で蘇生させる	18	味方1人	ケ
その他	クルターム	昼を夜、夜を昼に変化させる。町の中のみに使用可能	10	—	青
	ダケープ	洞窟や塔の中から一瞬にして脱出できる便利な魔法	8	—	青
	ノアルーン	行ったことのある町ならどこでもワープできる	7	—	主、青

敵キャラのみが使える魔法

系統	名前	効果	消費MP	有効範囲	使えるキャラ
攻撃・補助系	デスピム	相手の防御率をいくらか下げてしまうことができる	4	味方全員	モ
	バズ	攻撃系の魔法。威力はパラス程度と考えていい	4	味方1人	モ
	バズーマ	相手全員にバズがかかってしまうというやっかいもの	16	味方全員	モ
	バズデオン	バズ系の最強魔法で、たまに使ってくる敵がいる	24	味方全員	モ

ケンタウロス族のふる里発見

ストーリー上には関係ないが、グリフォンの洞くつで手に入るアレスの翼を使うと、ケンタウロス族のふる里へ行ける！ おひまなら来てよね。

アレスの翼を使え！

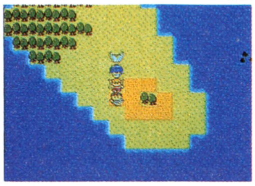
アレスの骨を入手したらセレネに行ってアレスの翼をもらおう。そして骨を身につけて船着き場の南の大木へ行くと、空を飛べてしまうのだ。



ナナで船を入手する前に、アレスの骨を持ってセレネに行こう。アレスの翼がもらえる

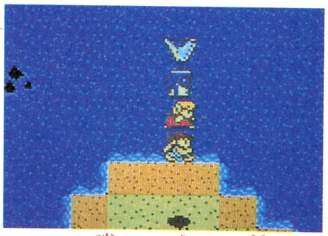


アレスの翼を持っているとノアルーンの魔法が使えなくなる…

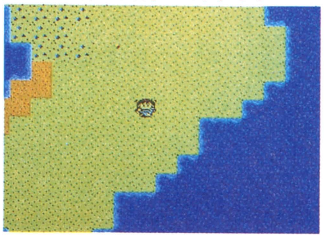


船着き場の南にある大木へ行ってみると、空を飛べるのだ

ケンタウロス族の村



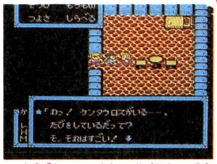
アレスの翼にぶら下がって海をふわりふわりと横断だ！ 気持ちいい



そして見知らぬ土地へ。会ったことがない敵が出現したりするが…



北上すると、ケンタウロス族のふる里へたどり着くのだった



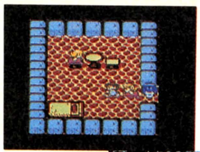
当然この里の住人は皆半人半馬のケンタウロスばかり。けっこう少年たちがめずらしいみたい!?



少年たちにとってもめずらしいことばかり。建物は普通の町とあまり変わらないかな？

お母さんだっ！

ここには、仲間のケンタウロスのお母さんも住んでいる。感動的な親子の再会だ。しかし魔王を倒すための旅はまだ続く。しばしのお別れです。



おっ、女のケンタウロスだ。ふーん、へー



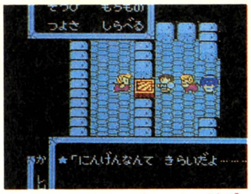
もしかしてこの人は仲間のケンタウロスの…



お母さんだ！ えーん会いたかったよーん。甘えたくなっちゃったい

人間には冷たい

ケンタウロス族は人間たちには冷たい。相手が人間だという理由だけで、物を売ろうとしない店があるくらいだ。

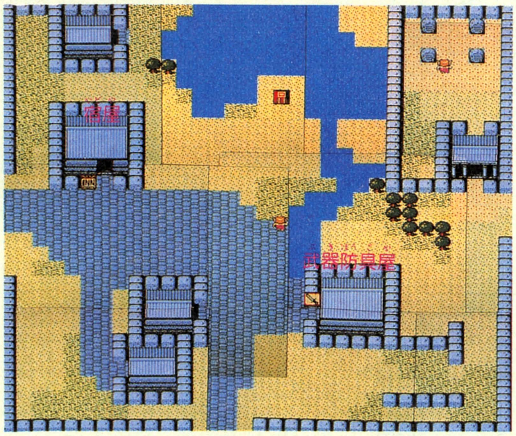


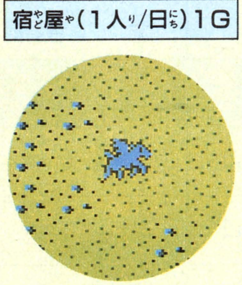
うっ、冷たいお言葉。なにもそんなに嫌わなくたっていいじゃん

ケンタウロス族の村

本当は道具屋もあるのだが、少年が人間なので物を売ってくれない。武器屋は必見!!

武器と防具	
聖のよろい	9000G
泉の衣	32000G
宿屋（1人/日）1G	

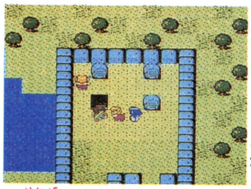




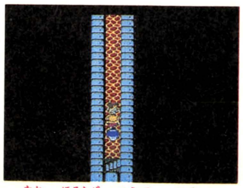
実はこの先手に入るペガサスを使ってもこの村に行きつける。また来よっと

出口はどこだろう

なぜか里の隅にある墓場を調べると、地下通路が隠されていて、アロスの村へ抜けてしまう。ただしこの道は一方通行なので、アロスから里へは抜けることができない。



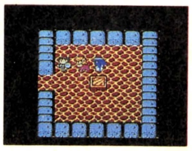
墓場がポッカリあいて地下道に。どこにつながっているのかな？ わくわく



中は細長い通路が続いている、敵はいないみたいだけど



ん!? ここはどこ？ 来た道がなくなってる



ああっ、ここはアロスの村。こんなとこに…


完全データ集
ファミスタ'90
全16球団288選手完全データ
全6球場マップ入り完全データ
全すけっと完全データ
新企画
新機能徹底分析/実戦!!新モードの研究
PAC-MAN
namco
MAPPY
PAC-MAN
namco
XEVIOUS

目次

データその1

全16球団完全データ

■選手18人完全データ
■過去4年球団史
■ベストオーダー記録欄

毎年のこととなってしまったファミスタの発売。そしてこれも毎年のこととなってしまった付録のデータ集。お待たせしました!! 完全データ公開!!

データのみかた

❶チーム総合成績

❷野手データ
略語の意味～
順＝打順・名前＝野手名・打＝打席・打率＝安打の出る確率・本＝本塁打数・足＝走力・比＝前作との成績比較・R＝右打ち・L＝左打ち・S＝両打ち（スイッチ）・↑＝上昇・→＝変化なし・↓＝下降・ル＝新人（ルーキー）

❸投手データ
略語の意味～
型＝タイプ・名前＝投手名・投＝投球フォーム・防率＝防御率・速＝球速（km）・カ＝右に曲がる変化率・シ＝左に曲がる変化率・フ＝下に落ちる変化率・ス＝スタミナ数・比＝前作との成績比較・せ＝先発タイプ・リ＝リリーフタイプ・R＝右投げ・L＝左投げ・S＝横手投げ・U＝下手投げ・↑＝上昇・→＝変化なし・↓＝下降・ル＝新人（ルーキー）

❹注目選手

❺過去4年の球団史
下の成績の順位は、防御率、打率、本塁打数などの成績をまとめ、順位を出したもの。

❻いなくなった選手たち
前作かぎりの選手名

❼ベストラインナップ



オリエンツのデータ

新旧交代なんのその!!

オリエンツ

❶
チーム平均[illegible]…….263
チーム本塁打数……120本
チーム平均走力……10.0
チーム平均防御率…4.25

打線では、らんぼう、あいほうの成績アップが目につくぐらいで、あとはあまりパッとしない。投手陣では、ベテランながら成績アップを果たしたむらちょうと150キロの速球をもつ新人いらべに期待が集まっている。

❷ 野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	にしむり	S	.268	2	17	↓
2.	さとけん	R	.260	10	11	↑
3.	あいほう	L	.292	14	9	↑
4.	たかだわ	R	.294	14	13	↓
5.	らんぼう	R	.282	38	5	↑
6.	かみかみ	L	.280	10	8	↑
7.	みずあみ	R	.252	8	11	↑
8.	ふくざは	R	.204	2	8	ル
P	やこた	L	.284	4	14	↓
P	はつひだ	R	.244	6	8	ル
P	ふるかか	R	.250	10	11	↑
P	さいこう	R	.242	2	6	↓

❸ 投手データ

型	名前	投	防率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	むらちよう	R	3.25	144	8	6	12	40	↑
せ	うきじま	R	3.60	140	10	6	10	36	↓
せ	しよう	R	3.85	142	8	8	8	30	↓
せ	そのかか	L	5.[illegible]	140	2	6	6	28	↓
リ	こんのう	LS	5.30	140	2	6	2	14	ル
リ	いらべ	R	4.25	150	2	2	2	14	ル

❹ 注目選手!!

むらちよう
○本当の大投手、将来、プロスターズ入り確定か

らんぼう
○その名の通りの乱暴者、しかしホームラン38本

❺ 過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
オリエンツ 14位	オリエンツ 12位	フーズフーズ 4位	フーズフーズ 4位

❻ いなくなった選手たち

かはまだ・おたべ・こがあ・せり

❼ データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
にしむり	たかだわ	あいほう	らんぼう	さとけん	かみかみ	みずあみ	ふくざは	やこた	むらちよう	いらべ

「らんぼう」にしか長打が期待できないといっても過言じゃない。とにかく「らんぼう」の前にランナーを出せるような打順を組もう　抑えの「いらべ」は数回しかもたないゾ

104

投手データ

型	名前	投	防御率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	さかと	RS	2.40	144	12	6	2	44	↑
せ	くわわ	R	2.75	144	10	6	6	42	↑
せ	まきはは	R	2.35	148	10	4	10	40	↑
せ	ここだ	R	3.65	142	8	4	4	28	ル
リ	みやもも	L	3.95	140	4	8	2	14	ル
リ	ひろつた	R	3.70	142	8	6	6	18	ル

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	おおがた	S	.282	4	13	ル
2.	かわいい	R	.250	6	9	ル
3.	しのつた	L	.308	6	7	↓
4.	はり	R	.284	32	9	↓
5.	くろます	L	.346	22	9	↑
6.	おかだき	L	.268	10	9	↑
7.	こめだ	L	.288	14	12	↑
8.	なかま	R	.250	10	12	↓
P	いもうえ	R	.280	14	9	ル
P	つつえ	L	.268	2	8	ル
P	はたはた	R	.260	8	9	↓
P	こうも	R	.238	4	12	↓

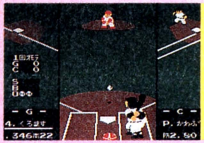
常に上位にいるのは伝統か!!

ガイアンツ

チーム平均打率……. 277
チーム本塁打数……132本
チーム平均走力………9.8
チーム平均防御率…3.13

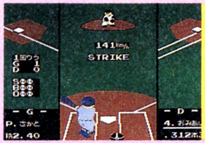
1、2番が、新人選手になり、新戦力の台頭が目立つ反面、全体的に打線が弱くなった気がする。投手陣ではエースになった**さかと**に加え、**くわわ**、**まきはは**の健在は心強い。代打陣では、新人の**いもうえ**が切り札として使える実力をもっている。

注目選手!!



くろます

打率の大幅アップを果たした。すごい奴だ



さかと

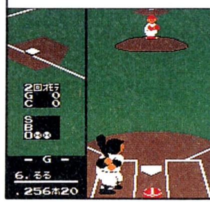
メキメキ実力を発揮しエースの座を手にした

データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
おおがた	こめだ	はり	くろます	しのつた	おかだき	なかま	こうも	いもうえ	さかと	まきはは

いなくなった選手たち

みもだ・るる・すずき・かまくら・がれい・かてる・みずも



過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
ガイアンツ 4位	ガイアンツ 2位	ガイアンツ 2位	ガイアンツ 2位

このチームでの戦い方は、打線のどこからでも得点をあげることができるため、ランナーをためてから連打するということを頭に入れておくことだ。先行逃げきりが理想の戦法だ。

投手データ

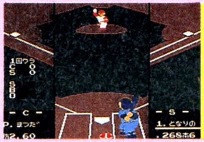
型	名前	投	防御率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	かわぶち	L	2.80	144	6	12	4	42	↑
せ	おおによ	L	2.10	142	8	12	10	40	↑
せ	ながほみ	R	3.70	144	8	6	6	30	↑
せ	きたぽつ	R	4.20	138	10	8	6	28	↓
り	きどう	R	3.95	144	6	4	4	14	ル
り	まつだ	R	2.60	148	4	6	12	20	↑

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	しゃうだ	S	.324	2	16	↑
2.	やまさひ	S	.268	10	14	↓
3.	ろんどん	R	.292	24	9	↑
4.	こばや	L	.294	16	9	↓
5.	あれち	R	.288	12	8	↑
6.	よしひほ	S	.262	14	16	↑
7.	ながひま	L	.260	10	12	↓
8.	たつかや	R	.252	6	5	↓
P	にすだ	L	.286	6	5	↑
P	おさまい	L	.264	12	9	↓
P	のむり	S	.230	2	15	↓
P	はり	R	.226	2	8	ル

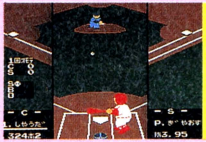
注目選手!!

まつだ



↑2人のエースに負けずに働く、陰のエースだ

しゃうだ



↑速い足を使って、敵の守備をかきまわせ

投手王国完全復活なるか!?

カーズ

チーム平均打率 …….271
チーム本塁打数……116本
チーム平均走力………9.3
チーム平均防御率 …3.23

クリーンアップの破壊力こそ他チームに見劣りするものの、ムラのない打線は攻撃の幅を広げてくれる。チームの看板の投手陣では、**かわぶち**、**おおによ**を中心に不安材料は、ほとんど見あたらない。投手力だけでも勝てるチーム。

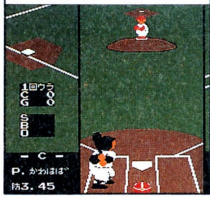
データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
しゃうだ	よしひほ	こばや	ろんどん	あれち	ながひま	たつかや	やまさひ	おさまい	かわぶち	まつだ

投手力に信頼がおけるため、1点2点の差でもかなり有利な情勢だといえる。1から5番までに長打力のある打者を集中させ、1つのチャンスに大量得点を狙える打線を組もう。

いなくなった選手たち

かわはば



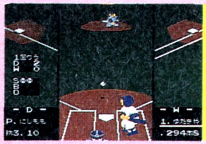
過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
カーズ 9位	カーズ 9位	カーズ 5位	カーズ 7位

投手データ

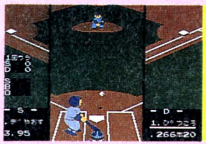
型	名前	投	防率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	にしもも	R	3.10	138	4	12	4	44	↑
せ	やまもも	L	3.35	140	4	6	12	32	↑
せ	すぎのと	L	4.15	136	6	8	10	30	↓
せ	かわはば	R	3.85	140	6	4	2	28	ル
リ	かしまだ	R	3.65	142	6	4	4	14	ル
リ	かくげん	R	2.35	148	10	6	12	22	↓

注目選手!!



にしもも

⬆カミソリシュートの異名を持つシュートが武器



ぴつころ

⬆1番でこのホームラン数には、恐いものがある

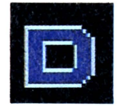
野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	ぴつころ	R	.266	20	13	↑
2.	かわはば	L	.282	8	7	↑
3.	じようし	R	.292	10	9	↓
4.	おみあい	R	.312	36	6	↓
5.	う　お	R	.294	26	9	↑
6.	にむやお	R	.278	10	9	↓
7.	はいほう	L	.242	14	7	↓
8.	なかむり	R	.246	6	6	↑
P	さいとと	R	.230	6	6	ル
P	お　ほ	L	.226	4	9	↓
P	にむやあ	R	.254	6	8	↓
P	こ　も　も	S	.240	2	9	ル

新エースがチームに喝!!

ドラサンズ

チーム平均打率 …….264
チーム本塁打数……148本
チーム平均走力………8.2
チーム平均防御率 …3.40



じょうし、**おみあい**の成績ダウンを、エース**にしもも**がいかにカバーするかが、勝敗のカギだ。1番の**ぴつころ**を出塁させ、クリーンアップの長打で得点するというパターンが多くなるだろう。**かくげん**もまだまだ使える。

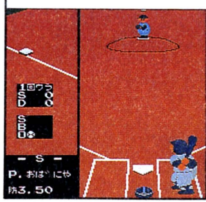
データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
ぴつころ	にむやお	じようし	おみあい	うお	はいほう	なかむり	かわはば	にむやあ	にしもも	かくげん

このチームも一気に大量得点を狙える力を持っている。おみあい、じようし、うおが中心の打線はバランスよく点をとれるだろう。にしももを先発させ、かくげんで抑える。

いなくなった選手たち

かたおぱ・たつまき・おによ・こまつ



過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
ドラサンズ 6位	ドラサンズ 3位	ドラサンズ 5位	ドラサンズ 10位

投手データ

型	名前	投	防御率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	ぎやおす	R	3.95	142	10	4	4	38	ル
せ	おばにや	R	3.80	138	8	6	4	32	↓
せ	や　　も	L	4.10	140	4	8	2	30	ル
せ	かとうふ	L	3.85	138	4	6	4	28	ル
リ	かわさし	R	4.30	144	6	2	2	14	ル
リ	でえひす	RS	4.75	140	6	6	2	14	ル

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	となりの	S	.268	6	16	↑
2.	くりあま	S	.274	2	12	↓
3.	いけいけ	R	.266	32	13	↑
4.	ぱりやん	R	.264	40	6	↑
5.	ひぽさわ	R	.276	24	14	↓
6.	あ　ら　り	L	.272	8	10	↓
7.	す　　　ま	R	.250	8	10	↑
8.	は　た　た	L	.264	6	5	↑
P	すぎおら	L	.272	14	6	↓
P	やえがせ	R	.272	6	6	↑
P	こ　が　あ	R	.252	6	8	↑
P	いちしげ	R	.212	4	10	↓

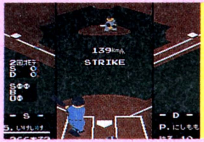
注目選手!!

ぱりやん



⬆40本のホームランは自分の力を十分発揮してる

いけいけ



⬆ブンブンとバットを振ってホームラン32本だ

爆発するのか!? 看板打線

スパローズ

チーム平均打率 …….262
チーム本塁打数……156本
チーム平均走力………9.7
チーム平均防御率 …4.13

いけいけ、ぱりやん、ひぽさわの看板打線が爆発すれば大量得点間違いなし。でも、投手陣の弱体化がかなり痛い。新人の**ぎやおす**とベテランの**おばにや**を軸にして、継投策をとる。でも打たなければやっぱり勝てない。

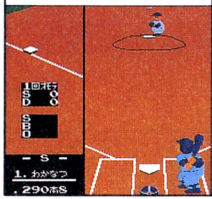
データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
となりの	くりあま	ひぽさわ	ぱりやん	いけいけ	あら り	す ま	はたた	すぎおら	ぎやおす	かわさし

クリーンアップは強力なんだけど、下位打線との力の差がありすぎて、効率よい攻撃ができない。投手陣も不安材料が多く、決して万全ではない。細かい投手リレーで逃げきろう。

いなくなった選手たち

さくらや・わかなつ・いとうふ・たかろ・なかもも・みやもも・ばあが



過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
スパローズ	スパローズ	スパローズ	スパローズ
8位	10位	9位	10位

投手データ

型	名前	投	防御率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	きいろ	R	3.45	144	10	6	10	40	↑
せ	なかみし	R	3.70	140	10	6	10	34	↑
せ	なかたこ	L	4.25	140	4	6	8	30	↓
せ	いのくま	L	4.75	140	6	4	4	28	ル
リ	のだて	R	3.90	138	4	6	8	14	↑
リ	すみよし	R	4.25	136	6	2	2	14	ル

野手データ

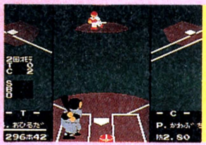
順	名前	打	打率	本	足	比
1.	しようの	S	.270	6	16	↑
2.	わあだ	R	.286	2	15	↑
3.	おかげ	R	.274	24	12	↑
4.	おひるだ	R	.296	42	5	↑
5.	あゆみ	R	.268	20	12	↓
6.	なたの	L	.260	8	8	↑
7.	きいど	R	.250	6	6	↑
8.	やたわき	R	.252	2	9	ル
P	かなまり	L	.260	2	12	↑
P	やお	L	.278	8	11	↓
P	やき	R	.224	8	13	↓
P	かねつこ	右	.216	4	8	ル

ドン底からの脱出!!

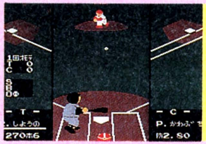
タイタンズ

チーム平均打率 ……. 261
チーム本塁打数……132本
チーム平均走力 ……10.6
チーム平均防御率 …4.05

注目選手!!



42本のホームランは1級品。バットは大切にね



スイッチヒッターとして、あとの打者に継げろ

ばうむ、かつちやんの退団後は、悲惨だった打線もおひるだの活躍でやっと活気づいた。まさに救世主と呼ぶにふさわしい。問題は、投手陣だ。はっきりいって**きいろ**と、**なかみし**以外は使えない。彼らにがんばってもらうべし。

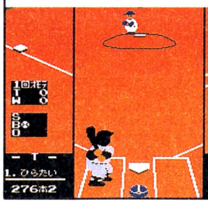
データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
わあだ	しようの	あゆみ	おひるだ	おかげ	やお	やき	かなまり	かねつこ	きいろ	なかみし

走力のある若手選手が多いので、足を使った戦法を考えよう。打順を組むときには足の速い選手をならべるようにしよう。長打力のあるクリーンアップとかみあわせて攻撃しよう。

いなくなった選手たち

ひらたい・とまれ・いけよ・おみこし



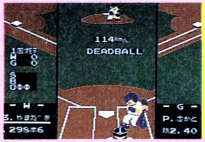
過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
タイタンズ 16位	タイタンズ 12位	タイタンズ 10位	タイタンズ 5位

投手データ

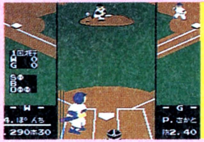
型	名前	投	防率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	にら	L	3.65	138	6	12	10	36	↑
せ	かけほた	R	3.50	138	8	2	8	34	↑
せ	さいほう	R	3.45	142	8	6	10	30	↑
せ	おおもん	R	4.05	140	8	6	10	28	↑
リ	まつもも	R	4.70	140	6	4	8	14	ル
リ	なかやや	R	4.10	146	8	4	6	16	↓

注目選手!!



やまだき

4番バッターとして6本のホームランでは…



ぽんち

この人が打たなければ勝利はない。ガンバレ

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	ゆたきや	L	.294	8	16	↓
2.	ちようち	R	.270	2	10	↑
3.	ぽんち	R	.290	30	13	↓
4.	やまだき	L	.298	6	15	↑
5.	ぱちよろ	R	.318	14	10	↑
6.	びしはし	R	.250	2	8	↑
7.	しんぞう	R	.252	2	9	ル
8.	いちかか	R	.246	6	6	↓
P	ひろかじ	S	.282	2	11	ル
P	むらおさ	S	.240	2	11	↑
P	かわしげ	R	.220	4	9	↓
P	やしろ	R	.256	6	4	↓

ドン底への堕落…

ホイールズ

チーム平均打率 ……. 268
チーム本塁打数 ……84本
チーム平均走力 ……10. 2
チーム平均防御率 …3. 91

これまで走力を看板にしてきたチームなのだが、16チーム中6位にまで落ちてしまった。エースの**えんぼう**は消えちゃうし、4番の**やまだき**は6本しかホームラン打てないし、これで**ぽんち**がだめなら、どうしようもない。

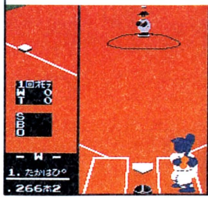
データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
ゆたきや	ちようち	やまだき	ぽんち	ぱちよろ	いちかか	ひろかじ	むらおさ	やしろ	にら	なかやや

このチームかなり打線が貧弱な上に、投手も大したものがない。ぽんちの前にランナーを置いて、少ないチャンスを確実にものにするようにしなければ、勝てる見込みはまずない。

いなくなった選手たち

たかはぴ・かたぴら・えんぼう



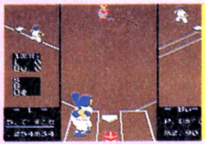
過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
ホイールズ 11位	ホイールズ 11位	ホイールズ 12位	ホイールズ 9位

投手データ

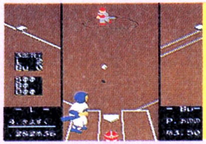
型	名前	投	防御率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	わななべ	R	3.25	148	12	4	10	44	↑
せ	か　き	R	2.80	150	10	8	8	40	↓
せ	まつあに	RU	3.80	138	8	4	10	34	↑
せ	なべとみ	R	4.40	144	8	4	4	28	ル
り	やまめ	R	4.20	138	8	8	8	14	↑
り	くろう	L	3.90	142	4	12	4	16	↓

注目選手!!



ですとれ

スイッチヒッターなのにこの成績とは…



きよすく

チームの主砲。成長を続ける若きライオン

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	いしけり	R	.278	18	16	↓
2.	ひらよ	S	.284	4	15	↓
3.	あきかわ	R	.286	38	16	↓
4.	きよすく	R	.282	36	8	↑
5.	ですとれ	S	.254	34	6	ル
6.	てなべ	R	.280	10	13	↑
7.	つ　ち	R	.284	4	16	↑
8.	いこう	R	.252	12	10	↓
P	よしはけ	L	.280	2	11	ル
P	おにうだ	S	.256	2	11	ル
P	となりの	R	.236	4	11	↓
P	にしおば	R	.242	8	7	↓

やはり今年も強すぎる

ライオネルズ

チーム平均打率 ……. .268
チーム本塁打数……172本
チーム平均走力 ……11.6
チーム平均防御率 …3.73

L

あい変わらず、このチームは強い。もともと打力、投手力ともに抜群の実力を持っていた上に**ですとれ**、**なべとみ**の実力派新人の加入で、さらに強くなった。弱点をあげるとすれば、代打陣が貧弱すぎて使い物にならないこと。

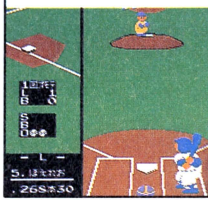
データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
つち	いしけり	あきかわ	きよすく	ですとれ	てなべ	ひらよ	いこう	にしおば	わななべ	くろう

強力な打線と投手陣を兼ねそなえてはいるのだが、ここでぜひ１点とっておきたい場合などで代打陣の貧弱さに頭を痛めることになるかも。早めに相手をつき離す戦いをしよう。

いなくなった選手たち

ほえれお・えび・ひろはち・いしいし・ももやま



過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
ライオネルズ 5位	ライオネルズ 3位	ライオネルズ 8位	ライオネルズ 3位

投手データ

型	名前	投	防率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	むぎの	L	2.90	146	4	12	10	46	↑
せ	おのの	L	3.50	146	10	8	2	38	↑
せ	やまだき	R	3.95	146	4	8	6	30	↓
せ	たかうなき	R	4.90	144	6	6	6	28	↑
り	さとひで	L	3.90	138	6	6	8	14	ル
り	ほしい	R	3.30	146	8	6	10	20	↑

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	おおいい	R	.278	8	15	↑
2.	あらり	L	.304	8	9	↓
3.	ぶらいと	L	.286	42	8	↑
4.	えびら	R	.254	22	6	ル
5.	すすき	R	.270	20	8	↑
6.	かねむり	R	.254	12	8	↓
7.	やまひた	R	.246	8	7	↑
8.	まきき	R	.222	6	10	↑
P	むらたみ	R	.274	10	10	↓
P	あわぐし	L	.240	6	7	↓
P	くりめし	L	.218	4	8	↓
P	はねだ	R	.256	4	6	↓

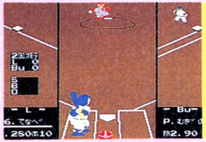
著しい成長を遂に

バッカルーズ

チーム平均打率 ……. 259
チーム本塁打数……150本
チーム平均走力………8.5
チーム平均防御率 …3.74

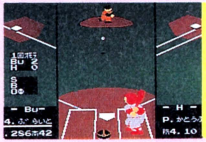
やはり3番**ぶらいと**の急成長。ホームラン42本は頼もしい。新人の**えびら**と攻撃の主軸を固めた。投手陣では**むぎの**、**おのの**の両左腕に加え、抑えの**ほしい**の成長が著しい。もちろん上位に位置しておかしくないチームだ。

注目選手!!



むぎの

⬆その左腕からくり出す速球は、まさに本格派



ぶらいと

⬆いきなり急成長をとげ、て大躍進の立役者となる

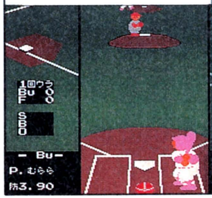
データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
おおいい	まきき	えびら	ぶらいと	すすき	かねむり	むらたみ	あらり	あわぐし	むぎの	ほしい

なんといってもエースの信頼度が高いので、攻撃にも余裕ができる。が、反面投手陣が総くずれした場合、かなりきびしい戦いになる。投手にたよらず打線でがんばる戦いが必要。

いなくなった選手たち

むらら



過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
バッカルーズ 12位	バッカルーズ 8位	レイルウェイズ 3位	レイルウェイズ 1位

投手データ

型	名前	投	防御率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	ほびの	L	3.65	140	6	14	10	40	↓
せ	さとお	R	4.40	140	8	6	10	32	↓
せ	やまおり	R	4.70	142	10	6	8	30	↓
せ	いまよ	R	4.15	138	6	6	2	28	ル
リ	さかや	RS	4.35	138	10	6	4	16	ル
リ	やまそと	R	3.10	138	8	6	10	14	↑

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	まつなな	S	.312	18	14	↑
2.	ふくろ	R	.278	8	14	↓
3.	ぶうまん	R	.314	32	4	↑
4.	もんた	L	.302	38	5	↓
5.	いしみえ	R	.294	24	6	↓
6.	ふざい	L	.276	22	7	↑
7.	こがあ	R	.250	6	12	↑
8.	なかのしま	R	.218	4	6	ル
P	もとみし	R	.270	4	11	ル
P	ぶらうす	R	.270	4	8	ル
P	くまによ	L	.252	6	12	↓
P	みなみ	R	.234	2	8	ル

嵐の打線がウリモノ!!

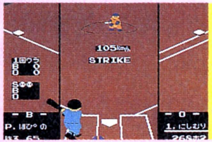
ブラボーズ

チーム平均打率……..273
チーム本塁打数……168本
チーム平均走力………8.9
チーム平均防御率…4.06

B

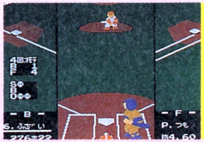
いわずと知れた打撃のチーム。1番から6番まで油断できない強打者がズラリと並ぶ。代打陣も強力で、まさに青いなんとか打線は健在だといえる。その代わり投手陣がボロボロ。ひどい乱打戦になりそうな予感。

注目選手!!



ほびの

悟りを開いたスローカーブは強力な武器？



ふざい

6番でも20本塁打を打てるバッターがいるとは

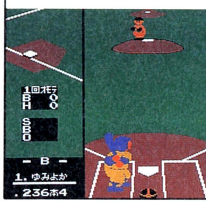
データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
ふくろ	まつなな	ぶうまん	もんた	いしみえ	ふざい	こがあ	なかのしま	くまによ	ほびの	さかや

攻撃力の割に、投手力が貧弱すぎる。乱打戦になることは明らかだ。打順とかは別にいじくるところはないが、常に大量点をとることを考えながら攻撃しよう。油断するとやられる。

いなくなった選手たち

ゆみよか・やまのり・やまごえ・ふりた・たふまん・ふるみそ



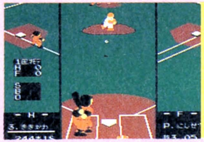
過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
ブラボーズ 7位	ブラボーズ 6位	ブラボーズ 7位	レイルウェイズ 1位

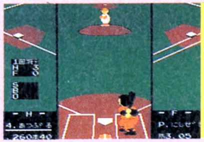
投手データ

型	名前	投	防率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	かとうふ	R	4.10	144	10	6	2	36	↑
せ	よしとよ	L	5.15	138	4	10	8	32	ル
せ	やまかず	R	4.00	138	8	6	8	30	↑
せ	む　ら　ら	R	4.45	142	6	6	4	28	ル
リ	や　　り	R	4.50	136	8	6	6	14	ル
リ	いもうえ	R	3.20	142	6	6	10	16	↓

注目選手!!


ききかわ

チームの下位打線の要。期待の集まるバッターだ


あつぷる

まさにチームの看板打者。活躍を期待しよう

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	さ　さ　い	L	.258	16	15	↓
2.	こ　が　あ	R	.242	2	8	ル
3.	ば　な　な	S	.282	28	8	↑
4.	あつぷる	L	.260	40	9	↑
5.	やまもも	L	.296	16	14	↓
6.	ききかわ	R	.244	18	10	↑
7.	ふじひろ	R	.228	10	9	↑
8.	う　つ　だ	R	.248	2	6	ル
P	わ　た　い	L	.266	4	9	↑
P	ど　か　わ	R	.236	4	4	↑
P	たかうなき	R	.230	8	7	↓
P	もりやき	R	.230	4	8	ル

ズバリ!! 台風の目となるっ

ホーネッツ

チーム平均打率 ……. 252
チーム本塁打数……152本
チーム平均走力………8.9
チーム平均防御率 …4.23

ばなな、あつぷるの2人のホームラン数の急上昇が小粒だった打線に迫力をつけた。しかし代打、投手とも悲しい程貧弱だ。この戦力では、チャンスを確実にものにしない限り、勝利への道を遠くて厳しいものになるだろう。

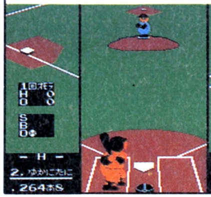
データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
ささい	やまもも	ききかわ	あつぷる	ばなな	ふじひろ	こがあ	うつだ	たかうなき	かとうふ	いもうえ

「あつぷる」が中心の打順を考えるのはもちろんのこと、大技小技をとりまぜた試合はこびを心がけよう。例えば送りバントやエンドランなど、失敗をおそれず大胆な戦法を。

いなくなった選手たち

ゆかにたに・よちひろ・こふな・はたあま・やまたか・にやんこ・にしかか



過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
ホーネッツ	ホーネッツ	レイルウェイズ	レイルウェイズ
14位	7位	3位	1位

投手データ

型	名前	投	防御率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	にしぜき	R	3.05	148	10	4	4	46	↓
せ	つ　も	R	4.60	144	8	2	6	34	↓
せ	しばば	R	4.25	140	8	6	10	32	↑
せ	つ　み	LS	4.30	138	4	10	4	28	↑
リ	たけたけ	R	4.40	138	8	4	4	16	ル
リ	さとせい	R	3.70	144	10	2	8	18	↑

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	しまたま	L	.288	4	13	ル
2.	しろい	S	.250	8	16	↑
3.	ぶるわ	R	.300	28	7	↑
4.	だいえと	R	.272	14	7	ル
5.	にいじま	R	.260	18	5	↓
6.	ふろや	R	.270	14	9	↑
7.	こゆき	R	.256	12	9	↓
8.	ためら	R	.252	12	8	↓
P	すすき	L	.264	8	12	ル
P	へるしい	R	.240	8	11	↓
P	こがらし	R	.260	6	10	↓
P	ふたむり	R	.218	6	8	↓

投手陣の厚みが増した!!

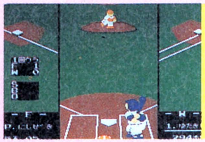
ファイヤーズ

チーム平均打率……. 261
チーム本塁打数……138本
チーム平均走力………9.6
チーム平均防御率…4.05

成長した**ぶるわ**と、**たきだし**から名を改めた**にしぜき**、この2人がチームの投打のかなめといえる。そして小粒だが一発を狙える打者を揃えた下位打線と、ガイアンツから移籍してきた**つみ**の活躍に大きな期待がかかっている。

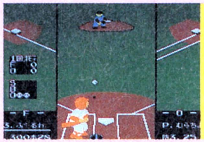
注目選手!!

にしぜき



●まだまだチームの大黒柱。右の本格派だ

ぶるわ



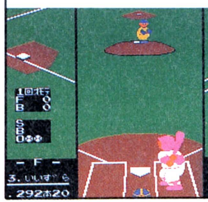
●小粒ながら主砲。打率、ホームランともまずまず

データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
しろい	しまたま	だいえと	ぶるわ	にいじま	ふろや	ためら	こゆき	すすき	にしぜき	さとせい

いなくなった選手たち

いいずら・さかな・はやいか・まちうり・かねざや・こうな



過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
ファイヤーズ 10位	ファイヤーズ 12位	フーズフーズ 4位	フーズフーズ 4位

エースの「にしぜき」を信頼しすぎて、エースこけたら皆こけたにならないように初回から得点できるようにがんばる必要がある。「ぶるわ」には、とにかくデカイのを狙わせろ。

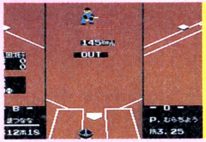
投手データ

型	名前	投	防率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	むらちよう	R	3.25	144	8	6	12	40	↑
せ	うきじま	R	3.60	140	10	6	10	36	↓
せ	しよう	R	3.85	142	8	8	8	30	↓
せ	そのかか	L	5.25	140	2	6	6	28	↓
リ	こんのう	LS	5.30	140	2	6	2	14	ル
リ	いらべ	R	4.25	150	2	2	2	14	ル

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	にしむり	S	.268	2	17	↓
2.	さとけん	R	.260	10	11	↑
3.	あいほう	L	.292	14	9	↑
4.	たかだわ	R	.294	14	13	↓
5.	らんぼう	R	.282	38	5	↑
6.	かみかみ	L	.280	10	8	↑
7.	みずあみ	R	.252	8	11	↑
8.	ふくざは	R	.204	2	8	ル
P	やこた	L	.284	4	14	↓
P	はつひだ	R	.244	6	8	ル
P	ふるかか	R	.250	10	11	↑
P	さいこう	R	.242	2	6	↓

注目選手!!



むらちよう

本当の大投手。将来、プロスターズ入り確定か



らんぼう

その名の通りの乱暴者？しかしホームラン38本

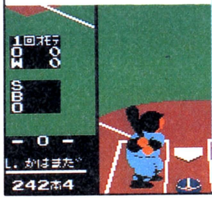
データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
にしむり	たかだわ	あいほう	らんぼう	さとけん	かみかみ	みずあみ	ふくざは	やこた	むらちよう	いらべ

「らんぼう」にしか長打が期待できないといっても過言じゃない。とにかく「らんぼう」の前にランナーを出せるような打順を組もう。抑えの「いらべ」は数回しかもたないゾ。

いなくなった選手たち

かはまだ・おたべ・こがあ・せり



新旧交代なんのその!!

オリエンツ

チーム平均打率 …….263
チーム本塁打数……120本
チーム平均走力 ……10.0
チーム平均防御率 …4.25

打線では、**らんぼう**、**あいほう**の成績アップが目につくぐらいで、あとはあまりパッとしない。投手陣では、ベテランながら成績アップを果たした**むらちよう**と150キロの速球をもつ新人**いらべ**に期待が集まっている。

過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
オリエンツ	オリエンツ	フーズフーズ	フーズフーズ
14位	12位	4位	4位

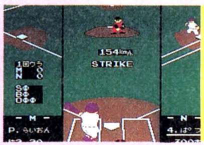
投手データ

型	名前	投	防率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	らいおん	R	2.20	154	12	6	2	70	↑
せ	すちあと	R	2.75	152	10	6	10	64	ル
せ	はあし	R	2.45	148	14	6	10	54	↓
せ	ばいお	L	2.65	150	4	10	6	50	↓
り	ういりい	L	1.80	154	4	10	2	28	ル
り	えかすり	RS	1.25	148	16	8	10	30	↑

野手データ

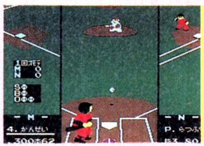
順	名前	打	打率	本	足	比
1.	ぼう	R	.298	54	17	ル
2.	ぼつくす	L	.396	26	7	→
3.	くらく	L	.332	46	10	↑
4.	かんせい	R	.300	62	17	↓
5.	ぽけつと	R	.356	42	16	↓
6.	りぷりん	R	.320	38	8	ル
7.	さんど	R	.314	36	16	ル
8.	さんちこ	R	.286	22	12	↓
P	みつける	R	.298	48	8	ル
P	ほうしよう	S	.322	46	16	ル
P	まつく	R	.282	44	7	↓
P	こるまん	R	.300	10	18	ル

注目選手!!



らいおん

再びエースの座についた、ベテラン怪物投手



かんせい

恐るべき打線の中心にいる男、それがこいつだ

人事異動でまたまた禁止手に

メジャーリーガーズ

チーム平均打率 ……. 317
チーム本塁打数 ……474本
チーム平均走力 ……12.7
チーム平均防御率 …2.18

大量の人事異動が行われた。しかし、あのパワーは少しも衰えていない。中でも特筆すべきは、エースに帰り咲いたらいおんだ。それに4番の**かんせい**、成績ダウンだというのにこの数字では…。まったく恐ろしいかぎりだ。

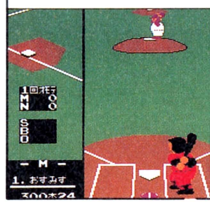
データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
ぼう	くらく	ぽけつと	かんせい	みつける	こるまん	りぷりん	さんちこ	ほうしよう	らいおん	えかすり

ただでさえ強烈な打線だが、より効果的な打線にするために、走力のある選手と長打力のある選手を交互に組ませてみた。これで打者一巡の間に何度もクリーンアップがおとずれる。

いなくなった選手たち

おすみす・もりた・すとべり・ぎぶす・ういんふぃい・くられんす・ふらんく



過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
メジャーリーガーズ 1位	メジャーリーガーズ 1位	メジャーリーガーズ 1位	

投手データ

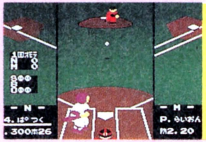
型	名前	投	防率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	らつぷ	L	3.80	142	4	12	2	36	↑
せ	すいいと	R	4.00	136	10	8	8	32	↑
せ	ふおつくす	R	4.20	140	6	4	10	30	ル
せ	しよつぷ	R	4.60	138	8	4	2	28	ル
り	わあすた	R	4.40	138	4	10	2	14	↑
り	きやらはち	LU	2.90	140	12	14	2	16	↑

注目選手!!



きやらはち

このチームの守護神的存在となってしまった!?



ぱつく

こんなとこにいてはもったいないほど優秀な奴

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	ぴの	L	.260	2	22	↑
2.	まつぴい	L	.250	2	13	↑
3.	さんどら	L	.270	16	5	↑
4.	ぱつく	R	.300	26	8	↓
5.	たろすけ	R	.280	18	8	↓
6.	あむる	L	.270	10	10	↓
7.	かげきよ	R	.260	10	7	↑
8.	りようま	L	.240	4	9	→
P	わぎやん	L	.240	18	6	↑
P	あぽろん	R	.250	6	10	↓
P	とまり	R	.260	2	10	→
P	わにわに	R	.260	6	7	→

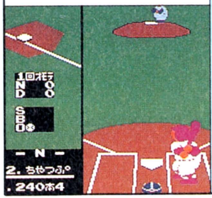
データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
ぴの	まつぴい	あむる	ぱつく	たろすけ	さんどら	かげきよ	りようま	わぎやん	らつぷ	きやらはち

技術を得るためにこのチームを選択することをおすすめします。1番バッターを塁に出して、3、4番で返すという基本に忠実な戦法を理解してから、他のチームを使いましょう。

いなくなった選手たち

ちやんぷ・かある・うらん・めたるほく



韋駄天コンビ歓喜の復活!!

ナムコスターズ

チーム平均打率 …….262
チーム本塁打数……120本
チーム平均走力………9.6
チーム平均防御率 …3.98

主力打者の成績が軒並みダウン。投手陣ではエースに復帰した**らつぷ**や、**すいいと**が成績をアップさせたが、まだまだだ。しかし、**まつぴい**の復帰で、**ぴの**との韋駄天コンビが復活した。これは大きな戦力アップだ。

過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
ナムコスターズ 13位	ナムコスターズ 5位	ナムコスターズ 10位	ナムコスターズ 6位

投手データ

型	名前	投	防率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	えなつよ	L	1.80	160	12	12	10	50	→
せ	むらまや	R	2.10	156	12	10	12	50	→
せ	すぐる	R	2.30	148	16	4	8	50	→
せ	そうこん	L	2.00	146	10	10	10	50	→
り	やまさん	RU	2.50	140	16	16	12	30	→
り	やすいだ	LS	4.00	120	32	32	10	30	→

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	すばた	L	.294	16	24	→
2.	もとはり	L	.384	34	12	→
3.	きんぐ	L	.356	55	10	→
4.	みすたあ	R	.354	38	12	→
5.	こうじ	R	.336	44	12	→
6.	たぶた	R	.304	46	10	→
7.	やだわ	L	.370	34	12	→
8.	よりみち	R	.306	20	18	→
P	ひろうか	R	.314	10	10	→
P	かわうえ	L	.378	26	10	→
P	のむさん	R	.320	52	8	→
P	てつじん	R	.330	32	12	→

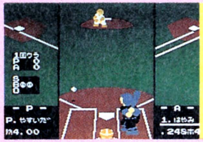
伝説の名選手が打つ、走る!!

プロスターズ

チーム平均打率 ……. 337
チーム本塁打数 ……407本
チーム平均走力 ……12.5
チーム平均防御率 …2.45

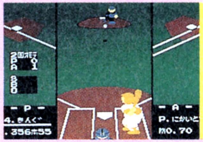
オールドリームスと同じく、隠れチームとして登場していたこのチーム。今回はリーグモードで登場するのだが、戦力的には何の変化もない。しかしさすがに往年の大選手ばかり集めただけあって文句のつけようがない。

注目選手!!



やすいだ

⇧昔からのファンは、この人のすごさを知ってる



きんぐ

⇧さすが世界一の男だ。すごい実力は昔のまま

データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
すばた	もとはり	みすたあ	きんぐ	こうじ	たぶた	のむさん	よりみち	かわうえ	えなつよ	やすいだ

いなくなった選手たち

なし

なし

過去4年球団史

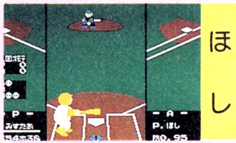
'89年	'88年	'87年	'86年
プロスターズ 1位			

これだけ強力な打線なんだからどこをいじれば強くなるってわけでもない。ノーマルチームと対戦するときには、最終回まで試合を進めるのは、恥だと思って欲しい。それ程、強い。

投手データ

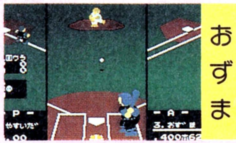
型	名前	投	防率	速	カ	シ	フ	ス	比
せ	ほし	L	0.95	150	16	16	16	100	→
せ	にかいど	R	0.70	190	4	4	1	100	→
せ	さとなか	RU	1.25	146	16	16	16	100	→
せ	ふじむら	L	1.30	180	4	4	1	100	→
り	てつごろ	L	4.50	150	12	8	4	50	→
り	ゆうき	LU	1.20	130	10	10	12	100	→

注目選手!!



ほし

↑「とうちゃん」て声が聞こえてきそうだ



おずま

↑こいつは野球の為に生まれてきたバケモノだ

野手データ

順	名前	打	打率	本	足	比
1.	はやみ	L	.248	4	40	→
2.	いわき	R	.342	28	20	→
3.	おずま	L	.400	62	18	→
4.	どかべ	L	.358	54	8	→
5.	はながた	R	.372	52	18	→
6.	いぬしま	R	.332	38	14	→
7.	さもん	R	.318	46	4	→
8.	とのま	R	.288	6	26	→
P	あぶさん	R	.400	46	4	→
P	いつてつ	R	.314	26	10	→
P	いがらし	R	.306	12	22	→
P	たつち	R	.318	18	20	→

魔球が地をはう、空をきる!!

オールドリームス

チーム平均打率……．333
チーム本塁打数……392本
チーム平均走力……17.0
チーム平均防御率…1.65

リーグモードで登場することも、データが何一つ変ってないこともプロスターズと同じ。**ほし、にかいど**をはじめとする投手陣は16チーム最強だろう。打撃陣にしても思わず反則だ!と叫びたくなるほど強力である。

データから割り出したベストラインナップ!!

1	2	3	4	5	6	7	8	切り札	エース	抑え
はやみ	とのま	はながた	おずま	どかべ	さもん	いぬしま	いわき	あぶさん	ほし	ゆうき

いなくなった選手たち

なし

なし

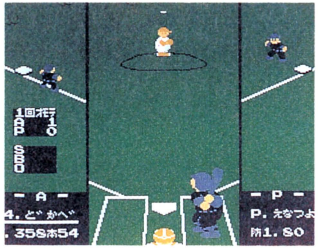
オールドリームス。その名の通り全てが夢のチームだ。各選手は強烈な個性をもっているし、それぞれがすごい特色のある能力をもっている。それを全て発揮させるのはむずかしい。

過去4年球団史

'89年	'88年	'87年	'86年
オールドリームス 3位			

16球団総合成績徹底分析

グラフを見てわかるようにM、P、Aの3チームが頭抜けている。後述の個人成績を見ても納得がいく。ノーマルチームでこれら3チームに土をつけることができればキミは上級プレイヤーと言える。まあ、考えようによってはイロモノチームとも言えるが…。



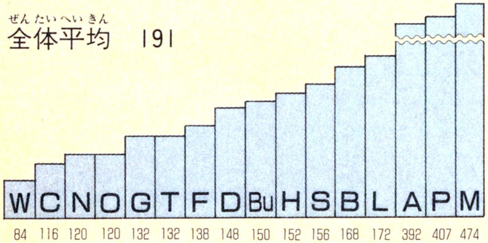
強力チーム同士の対決だ。はたして打撃戦になるか投手戦になるか

チーム本塁打数

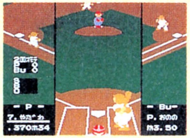


出る打者出る打者が打つわ打つわ

上位3チームの順位はともかくGチームが意外に低いのに注目。攻撃面ではBチームがなかなか使えそうだ。

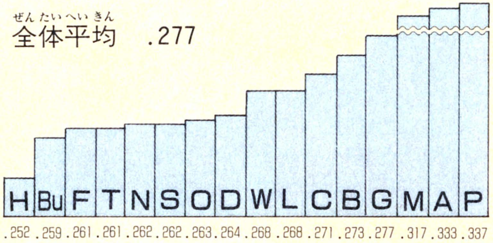


チーム平均打率

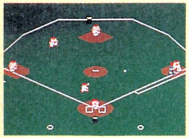


絶体絶命のピンチとはこのことだ

平均打率が高いということはどの選手にも安打が期待できるということ。考え方によっては本塁打よりも恐ろしいかも。

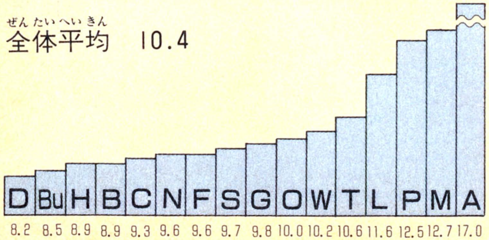


チーム平均走力

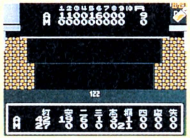


ピッチャーゴロに仕留めたハズが

走力ではLチームがPチームに迫るぐらいの数値で健闘している。当然、足をからめた攻撃を主体にしていくべきだろう。

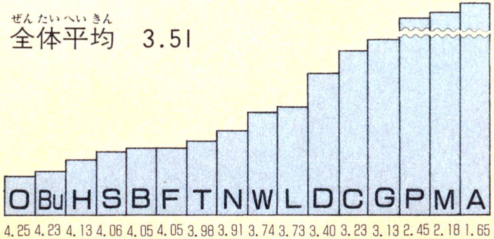


チーム平均防御率



手も足も出ないってやつね

投打のバランスを優先して考えるとG、Cの2チームが良さそう。攻撃が強力なBチームも防御率ではビリから5番目だ。



走力30傑

足の速さナンバー1はAチームのはやみだ。同僚のとのまを大きく引き離す走力40は注目。塁に出すな！

盗塁王

1	はやみ(A)	40
2	とのま(A)	26
3	すばた(P)	24
4	いがらし(A)	22
	ぴの(N)	22
6	いわき(A)	20
	たつち(A)	20
8	こるまん(M)	18
	よりみち(P)	18
	おずま(A)	18
	はながた(A)	18
12	にしむり(O)	17
	ぼう(M)	17
	かんせい(M)	17
15	しやうだ(C)	16
	よしひほ(C)	16
	となりの(S)	16
	しようの(T)	16
	ゆたきや(W)	16
	いしけり(L)	16
	あきかわ(L)	16
	つち(L)	16
	しろい(F)	16
	ぽけつと(M)	16
	さんど(M)	16
	ほうしよう(M)	16
27	わあだ(T)	15
	ひらよ(L)	15
	やまだき(W)	15
	おおいい(Bu)	15
	ささい(H)	15

打率30傑

首位打者も2人が分け合った。おずま、あぶさんとAチームの選手。あぶさんはこれでも代打だから驚き。

首位打者

1	おずま(A)	.400
	あぶさん(A)	.400
3	ぼつくす(M)	.396
4	もとはり(P)	.384
5	かわうえ(P)	.378
6	はながた(A)	.372
7	やだわ(P)	.370
8	どかべ(A)	.358
9	ぽけつと(M)	.356
	きんぐ(P)	.356
11	みすたあ(P)	.354
12	くろます(G)	.346
13	いわき(A)	.342
14	こうじ(P)	.336
15	くらく(M)	.332
	いぬしま(A)	.332
17	てつじん(P)	.330
18	しやうだ(C)	.324
19	ほうしよう(M)	.322
20	のむさん(P)	.320
21	ぱちよろ(W)	.318
	さもん(A)	.318
	たつち(A)	.318
24	ぶうまん(B)	.314
	さんど(M)	.314
	ひろうか(P)	.314
	いつてつ(A)	.314
28	おみあい(D)	.312
29	しのつた(G)	.308
30	よりみち(P)	.306

本塁打数30傑

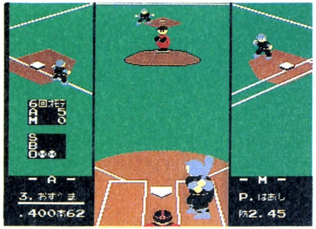
堂々の、と言うより驚異の本塁打王は2人。Mチームのかんせいとおずまだ。単打なら幸運か。Aチームのおずまだ。単打なら幸運か。

本塁打王

1	かんせい(M)	62
	おずま(A)	62
3	きんぐ(P)	55
4	ぼう(M)	54
	どかべ(A)	54
6	のむさん(P)	52
	はながた(A)	52
8	みつける(M)	48
9	くらく(M)	46
	ほうしよう(M)	46
	たぶた(P)	46
	さもん(A)	46
	あぶさん(A)	46
14	まつく(M)	44
	こうじ(P)	44
16	おひるだ(T)	42
	ぶらいと(Bu)	42
	ぽけつと(M)	42
19	ぱりやん(S)	40
	あつぷる(H)	40
21	あきかわ(L)	38
	もんた(B)	38
	らんぼう(O)	38
	りぷりん(M)	38
	みすたあ(P)	38
	いぬしま(A)	38
27	おみあい(D)	36
	きよすく(L)	36
	さんど(M)	36
30	もとはり(P)	34
	他2名	

個人成績30傑 〜打者編〜

チーム成績の分析からもわかるように上位はM、P、Aの3チームで占められている。特にAチームのおずまの62本4割という成績は目まいが…。これら強打者と対決するのは避け、仮に満塁でも死球を投げ（ちょっとズルイけど）押し出しにしたほうがいいかも。



⇧これは最高か最悪のケース。ピッチャー交代をするしないは問題外だ

変化率30傑

ダントツの変化率はあのやすいだ。ボールとわかっていてもつい手が出てしまう。スタミナ切れを待とう。

技巧王

1	やすいだ(P)	74
2	ほし(A)	48
	さとなか(A)	48
4	やまさん(P)	44
5	えかすり(M)	34
	えなつよ(P)	34
	むらまや(P)	34
8	ゆうき(A)	32
9	おおによ(C)	30
	ほぴの(B)	30
	はあじ(M)	30
	そうこん(P)	30
13	かくげん(D)	28
	にら(W)	28
	きやらはち(N)	28
	すぐる(P)	28
17	きいろ(T)	26
	なかみし(T)	26
	わななべ(L)	26
	かき(L)	26
	むぎの(Bu)	26
	むらちよう(O)	26
	うきじま(O)	26
	すちあと(M)	26
	すいいと(N)	26
26	まきはは(G)	24
	きたぽつ(C)	24
	すぎのと(D)	24
	さいほう(W)	24
	他8名	

球速30傑

190km/hでも180km/hでもあまり速い点で差はない。まぐれ当たりに期待しよう。140km/h台後半で十分。

速球王

1	にかいど(A)	190
2	ふじむら(A)	180
3	えなつよ(P)	160
4	むらまや(P)	156
5	らいおん(M)	154
	ういりい(M)	154
7	すちあと(M)	152
8	かき(M)	150
	いらべ(O)	150
	ばいお(M)	150
	ほし(A)	150
	てつごろ(A)	150
13	まきはは(G)	148
	かくげん(D)	148
	わななべ(L)	148
	にしぜき(F)	148
	はあし(M)	148
	えかすり(M)	148
	すぐる(P)	146
20	なかやや(W)	146
	むぎの(Bu)	146
	おのの(Bu)	146
	やまだき(Bu)	146
	ほしい(Bu)	146
	そうこん(P)	146
	さとなか(A)	146
27	さかと(G)	144
	かわぶち(C)	144
	かわさし(S)	144
	他8名	

防御率30傑

にかいど、ほしの2人の防御率は何も言うことはない。ノーマルチームなら2点台で十分合格と言える。

低失点王

1	にかいど(A)	0.70
2	ほし(A)	0.95
3	ゆうき(A)	1.20
4	さとなか(A)	1.25
	えかすり(M)	1.25
6	ふじむら(A)	1.30
7	ういりい(M)	1.80
	えなつよ(P)	1.80
9	そうこん(P)	2.00
10	おおによ(C)	2.10
	むらまや(P)	2.10
12	らいおん(M)	2.20
13	すぐる(P)	2.30
14	まきはは(G)	2.35
	かくげん(L)	2.35
16	さかと(G)	2.40
17	はあし(M)	2.45
18	やまさん(P)	2.50
19	まつだ(C)	2.60
20	ばいお(M)	2.65
21	くわわ(G)	2.75
	すちあと(M)	2.75
23	かわぶち(C)	2.80
	かき(L)	2.80
25	むぎの(Bu)	2.90
	きやらはち(N)	2.90
27	にしぜき(F)	3.05
28	にしもも(D)	3.10
	やまそと(H)	3.10
30	わななべ(L)	3.25
	むらちよう(O)	3.25

個人成績30傑 ～投手編～

投手編でもM、P、Aチームの優位は変わらない。190km/hの速球と180km/hの速球ではもう同じではないか！と怒りたくなる程、速いぞ!! また防御率、変化率をみても失点は即、負けにつながると言える。その中でまきははとかくげんは健闘と言える。



⇧バットを振っても振らなくても結果があまり変わらないかもしれない

データその2

全6球場完全データ

■広さをマップを含め紹介
■ピッカリスタジアムとの比較
■各特色の研究

'86年当時はピッカリスタジアムのみだった球場も今では6球場に増え、なくなった球場も加えると、9球場となる。各球場を研究しなおしてみた。

球場変遷史

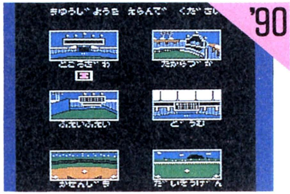
球場史も多くの変遷を重ねてきた。その球場が好きだったなあ、というのもあるだろう。ここで思いだしてほしい。



⬆球場は1つしかなかったけれど、それなりに白熱した試合が行われていたね



⬆球場数が4つに増えて、各球場ごとの戦い方が考えられるようになった

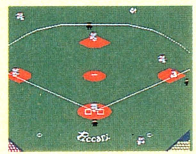


⬆そして球場数が6つになった。まだまだ未知の球場が、登場してくるかも知れない

ピッカリスタジアム

センター…119m
レフト……91m
ライト……91m
グランド……芝

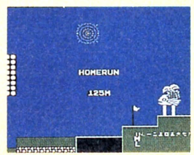
もっともノーマルな球場で、元Nチームのフランチャイズだった。なつかしい。


⬆もっとも基本的なデザインの球場だ

しやちほこ球場

センター…119m
レフト……91m
ライト……91m
グランド……土

スコアボード上のしゃちほこが、やけにかわいいしローカル色が出てていいね。

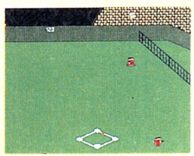


⬆しゃちほこを狙ってホームランを打て！

ろっこうさん球場

センター…120m
レフト……91m
ライト……91m
グランド……土

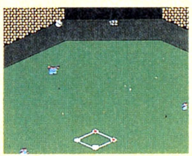
広いラッキーゾーンがあるため、センターの両側がやたら深いのがポイント。


⬆このラッキーゾーンで、泣き笑いがあった

どうむ球場

センター…122m
レフト……100m
ライト……100m
グランド……芝

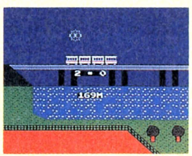
いまではこのゲームになくてはならなくなった球場。GとFチームや有利？


⬆外野の間をぬけちゃうと必ず長打になる

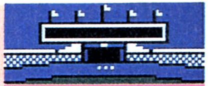
かせんじき球場

センター…110m
レフト……85m
ライト……85m
グランド……土

ここもないと困る球場だ。打力のチームはぜひフランチャイズにしたいね。



⬆非力なバッターにもホームランが打てる



ところざわ球場

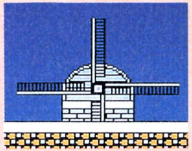
センター……120m
レフト………95m
ライト………95m
グランド………芝

風車が見えるなど、外にはのどかな田園風景が広がっているだろうと思われる新球場。グランドは芝で、広さも平均的。どのチームでも有利不利なく戦えるのではないだろうか。ほんとにフツーの球場だ。今年1番の人気？

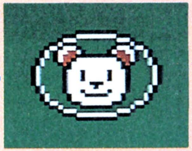
特色

1風車がある。
2動物のマークがある。
3フツーの広さ。

特色1

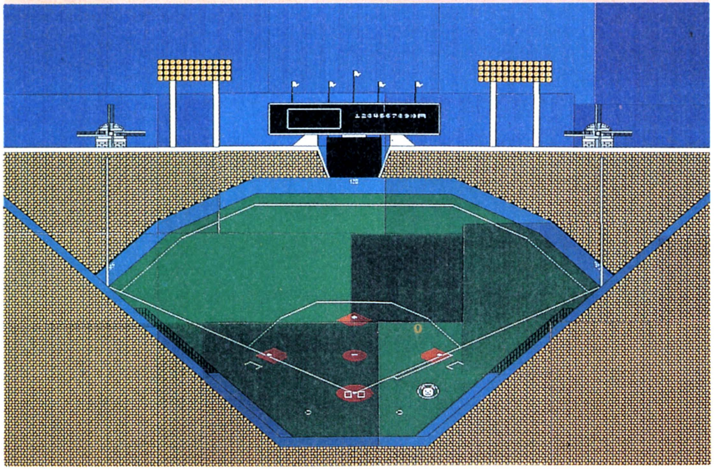


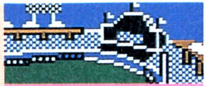
特色2



特色3







たからづか球場

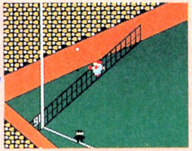
センター……119m
レフト………91m
ライト………91m
グランド………土

グランドの広さは、ちょっと小振りの新球場。土のグランドは雰囲気がいい。狭いわりに小さなラッキーゾーンを持つぜいたくな球場。ホームランバッターの多いチームが有利なのはいうまでもないだろう。

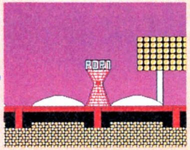
特色

1ラッキーゾーンあり。
2タワーが建ってる。
3グランドが土だ。

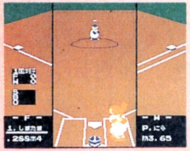
特色1

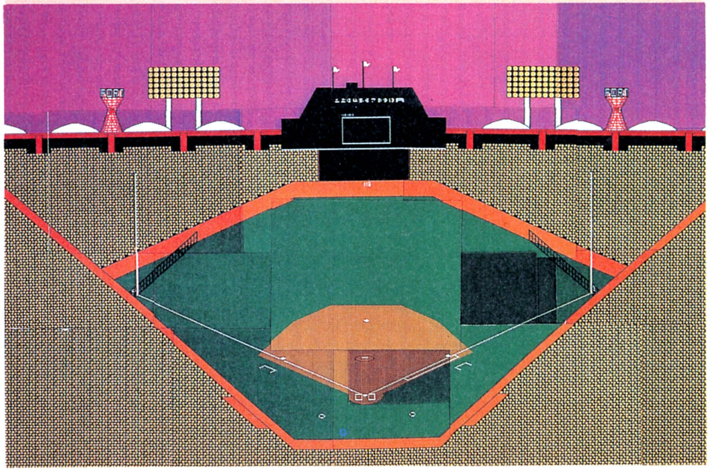


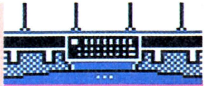
特色2



特色3







どうむ球場

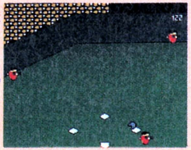
センター…122m
レフト……100m
ライト……100m
グランド……芝

'88年度版で初の屋根付き球場として登場した。両翼が100mと長く、さらに高いフェンスとあいまって実際にここでプレイするとすごく広い印象を受ける。走力のあるチームには有利。今回は、屋根が破れるゾ。

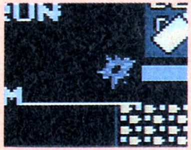
特色
1 両翼がやたら広い。
2 フェンスが高い。
3 屋根が破れる。



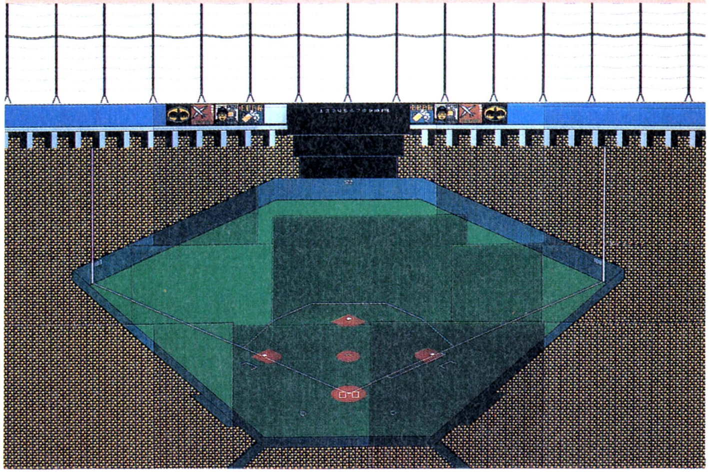
特色1

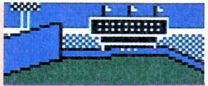


特色2



特色3



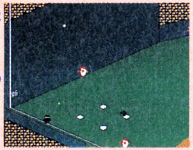


ふえいふえい球場

センター…120m
レフト……96m
ライト……96m
グランド……土

新登場の球場。グランドの広さは標準サイズなんだけれど、なぜかレフトフェンスだけが異常に高い。これは右打者には、かなり不利だ。反対に右中間が深いので、左打者の多いチームには有利な球場だ。

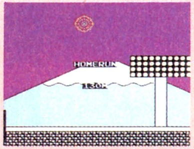
特色
1 レフトのフェンス。
2 右中間がえぐれてる。
3 富士山がきれい。



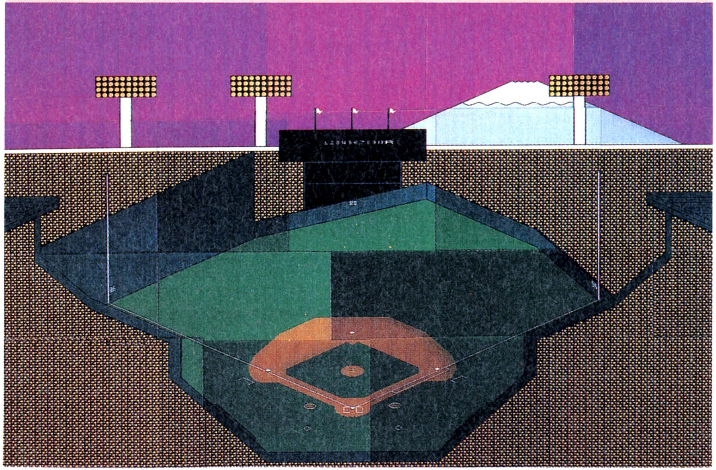
特色1

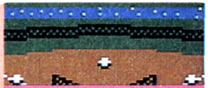


特色2



特色3





かせんじき球場

センター……110m
レフト……85m
ライト……85m
グランド……土

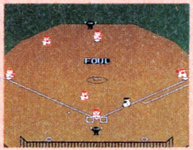
狭さでおなじみの球場。とにかくホームランの応酬が見ものだ。満塁ホームランで新幹線も登場する。どんなに強力なチーム同士の試合も草野球の試合にしか見えないのは、非常に悲しいものがある。川の色も変わった。

特色

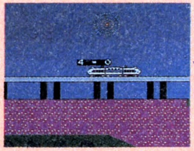
1 やたらと狭い。
2 土のグランド。
3 新幹線が登場する。



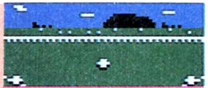
特色1



特色2



特色3



だいそうげん球場

センター……?m
レフト……?m
ライト……?m
グランド……草

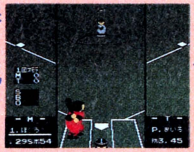
やたらと広い球場の登場だ。グランドは草ぼうぼうの状態だけど、イレギュラーバウンドはない。この球場でランニングホームラン以外の本物のホームランを打てる選手は、かなり選ばれた選手だけだ。それぐらい広い。

特色

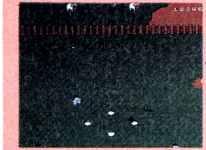
1 広すぎるグランド。
2 芝じゃなくて草。
3 ポールが見えない。



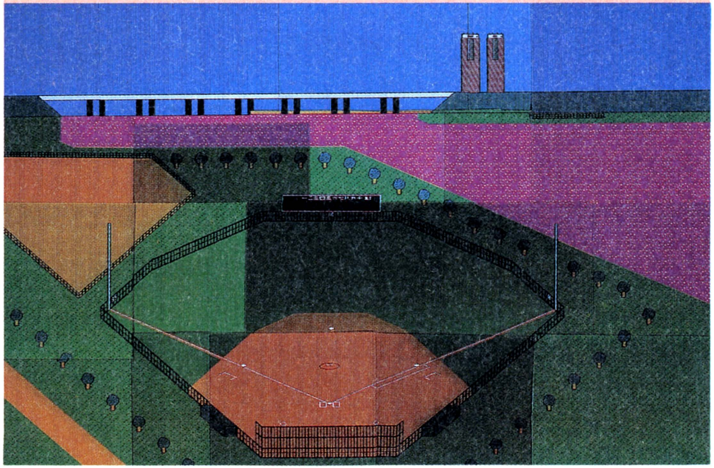
特色1

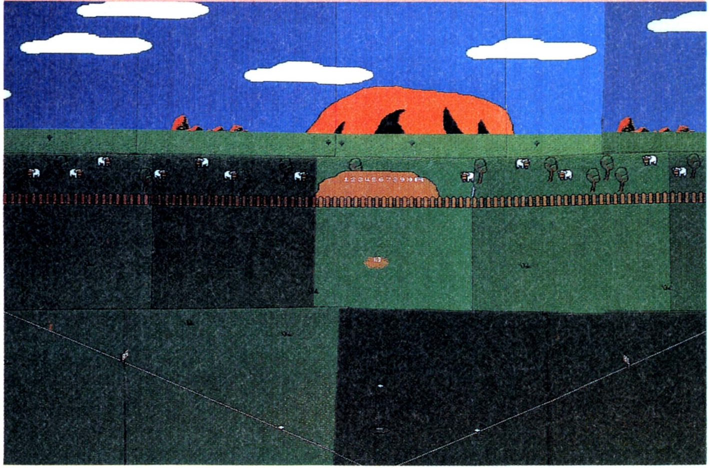


特色2



特色3





データその3

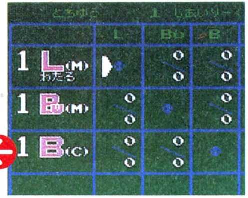
全すけっと完全データ

■すけっと機能解説
■すけっと3種全データ

ひそかにファミマガ独自公開のこのデータ。すけっとの機能説明とともに、リーグモードに役立つだろう!! 良い選手にめぐまれればしあわせだ。

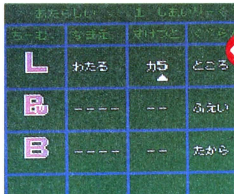
すけっととは

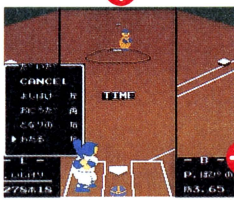
すけっととは、リーグモードで、タイプ、名前、数字を登録すると代打に登場する選手のこと。まずタイプは、打力、技、足の3種類があり、これを選ぶとどんな特徴の選手になるか、ある程度決まる(左の表参照)。そして名前、数字がサイコロの役目をして、そのタイプから1人の選手を選び出すというわけだ。



名前、タイプ、数を決める。どんな選手が出て来るかはまだわからない???

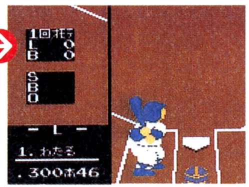
登録するってことは、契約するってことに似てる。すけっとをやとったの図だ





そして、試合がはじまったら、タイムをして代打を見ると…ホラ!! すけっと

おっと!! ビックリこんな成績の選手がうちのすけっとだなんて… うれしい



力のすけっとデータ

打	率	本	足
R	.326	14	9
R	.284	36	17
L	.270	14	7
L	.300	34	5
R	.262	30	13
R	.284	36	17
L	.300	34	5
R	.300	46	5
R	.300	46	5
R	.300	26	9
R	.260	10	10
R	.262	30	13
R	.288	24	8
R	.262	16	9
L	.286	14	10
R	.288	24	9

技のすけっとデータ

打	率	本	足
L	.352	22	9
L	.290	16	13
R	.300	26	8
L	.352	22	9
R	.300	14	14
R	.280	4	17
L	.300	6	15
L	.300	6	15
R	.316	34	6
R	.260	4	9
L	.282	8	6
S	.326	16	15
L	.298	14	9
R	.316	4	17
S	.326	16	15
L	.302	8	10

足のすけっとデータ

打	率	本	足
S	.320	2	17
R	.278	4	16
R	.260	2	0
L	.278	4	6
R	.250	4	11
L	.292	8	7
S	.246	6	16
L	.292	8	17
L	.260	2	2
S	.262	4	15
R	.276	6	15
R	.272	22	13
S	.266	4	18
L	.264	6	12
L	.256	14	16
L	.260	2	22

※注 すけっとデータの表の略語は、チームデータの表の見かたを参照のこと。

特別企画 その1

新機能完全攻略

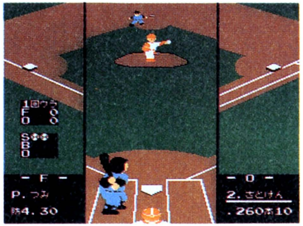
ここではファミスタ'90で新たに盛り込まれた機能のうち直接勝敗に関係しそうな要素を取りあげてみた。この項を読んでおかないといざプレイしたときに、面食らってしまうかも。



⇧球の飛び方も違うことが

サイドスローを完全攻略

第1の新機能はサイドスローだ。今までは上と下からだけだったが今回はついに横が加わったわけ。だが、単にグラフィックだけの差ではない。



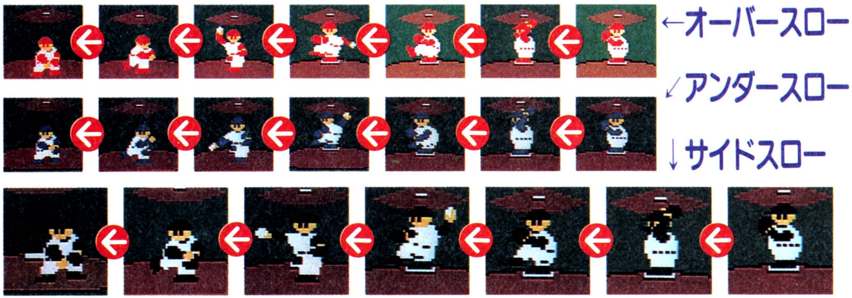
⇧サイドスローのピッチャーを打ち込むのが攻略の課題になりそうだ

サイドスロー全7人リスト

チーム	名前
G	さかと
S	でえひす
B	さかや
F	つみ
O	こんのう
M	えかすり
P	やすいだ

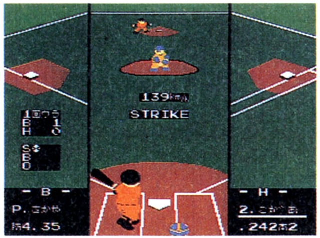
グラフィック研究

左の写真を見てもわかるようにしっかりと横から投げている。ここで問題なのが4カットめの写真だ。ここでのタ・メガミソなわけ。



初心者に有効!?

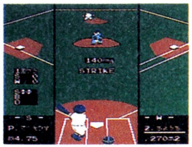
今回からの新機能なだけに初心者がベテランに対するときに起用するといいかもね。



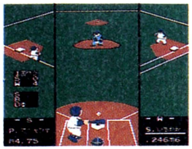
⇧不慣れなのは初心者もベテランも同じ。使い方では強い味方になるぞ

間を置いて打つ

で、先に触れた4カットめのタ・メだ。ここでタイミングをはずされるので、それを頭に入れよう。まあ、慣れるのが一番なんだけど。



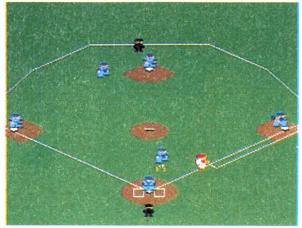
⇨うーん、これじゃあうまくバットには当たらない。早すぎ



⇦このタイミングならジャストミートだ。体でおぼえよう

スイッチヒッターを完全攻略

第2の新機能がスイッチヒッターだ。ここに来てついに導入、といった感じ。



今までスイッチヒッターが左だったのは右より有利だからなんだ

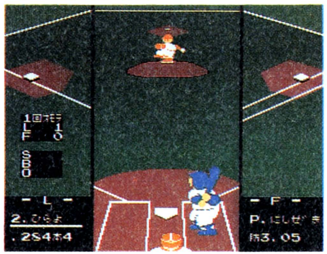
スイッチヒッター全19人リスト

チーム	名前
G	おおがた
C	しやうだ
C	やまさひ
C	よしひほ
C	のむり
D	こもも
S	となりの
S	くりあま
T	しようの
W	ひろかじ
W	むらおさ
L	ひらよ
L	ですとれ
L	おにうだ
B	まつなな
H	ばなな
F	しろい
O	にしむり
M	ほうしよう

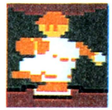
使いかた色々

スイッチヒッターは左の写真でわかるように相手投手のきき腕で立つ打席がかわる。だから、きき腕による苦手はなくなるわけだ。だから代打に出せば相手が投手を変えても気にならない。また、たいてい走力があるから左打席では塁に出やすいわけだ。

相手投手が右だと

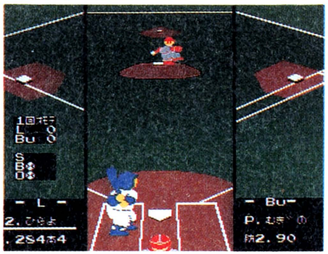


相手は右投手だ



すると左打席に立つわけだ

相手投手が左だと



今度は左投手ね

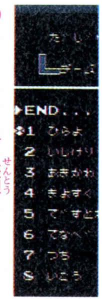


右の打席に入る。これで不利は解消

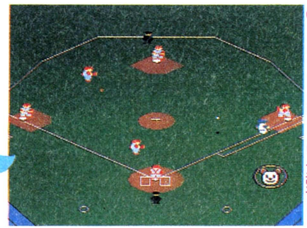
苦手投手なし!!

先頭打者に!!

前で触れたようにスイッチヒッターは走力の高い選手が多いから先頭打者にして出塁させると3、4番で楽に得点できるわけ。そして先頭打者は1番打順がまわってきやすいこともおぼえておこうね。



スタメンならば先頭にしよう

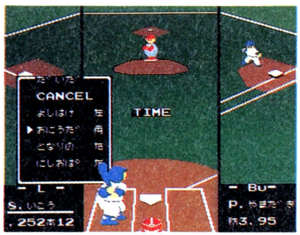


早くも次の打順が。多くまわってくるのでチャンスメーカーにしよう

しつこくまわってくる!!

代打でも強し!!

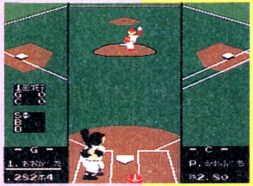
で、左右を気にしないから味方のチャンスで代打に出したときに、相手が投手を変えてきても気にならないわけだ。



おっ、相手がピッチャーを変えてきたぞ。でも心配は無用だ

特別企画その2
各モードを研究

最初の'86年度版では、3つしかなかったモードも、色々増えて4つになったり5つになったり。しかし今回は、リーグモードを加えた4つのみ。まさにファミスタ集大成だネ!!



✪やはりファミスタは2P!?

従来のモードも一層楽しい

今まであったモードの中で、やはり楽しかった、1P、2P、ウォッチの3つのモードはしっかり残った!!



✪最初はこれしかなかった。でも、この3つのモードは、'90にも残されているのだ!!

✪プレイヤーエディットなんてのもあったよね。増える増える

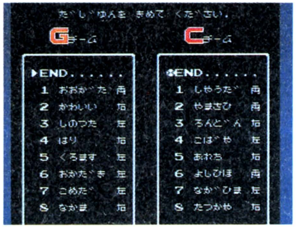




✪新たな、リーグモードが加わった!! なお、コンティニューもついてる

1戦のみ1P

今回の'90年度版で対戦パスワードが廃止となってしまった。つまり、勝ち抜きの楽しみは、後に紹介するリーグモードで味わえるので、パスワードはいらないってことかな。



✪どのチームとも、すんなり対戦することが可能になった

パスワード廃止!!

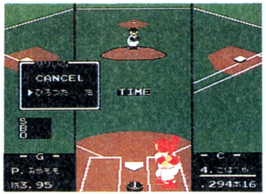




✪✪パスワードが付いていた'89年度版と、なくなってしまった'90年度版

白熱2P・ウォッチ

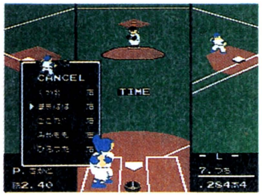
'89年度版までは3連戦で登板できる投手が試合ごとに変わっていた。しかし'90年度版は1戦のみ。だから先発型の投手を、毎試合登板させることができる。うれしいネ。ウォッチモードも同様だ。



✪3連戦はなくなったので、投手がふんだんに使えるようになった。ウレシイ!!

✪先発型の投手を1試合に何人も投入できるようになった。相手も同じことなのだが…





✪もちろん、ウォッチモードのほうも連戦はなくなった。見るのも楽になった

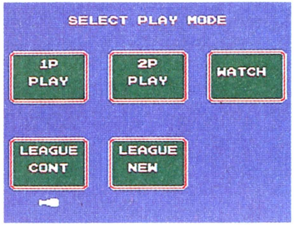
やはりダイゴ味はリーグモード!!

今回のファミスタの目玉は、なんといってもこのリーグモードだ。最高6チームでリーグを組んで試合を行い、さらにそれの成績をバッテリーバックアップシステムで残せるというもの。それに友達と6人でやってもいいし、1人でコンピュータ相手もできる。

バックアップでコンティニュー!!



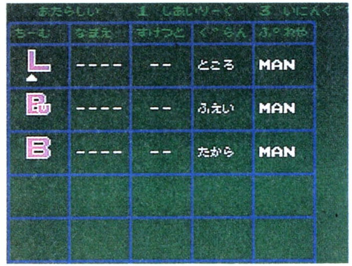
リーグコンティニューを選ぶと、最初に出るのがこの画面だ



リーグコンティニューを選ぶと以前の続きが出きる

6人プレイ可能!!

なんたって友達相手に試合するのはおもしろいよね。さらに対戦結果や、チーム成績まで残せちゃうんだからすごい。キミは優勝できるかな。



最初の設定画面。これでリーグを作る

フランチャイズ制!!

自分が選んだチームのフランチャイズ、つまり本拠地を6球場の中から選ぶことができる。これは重要だ。



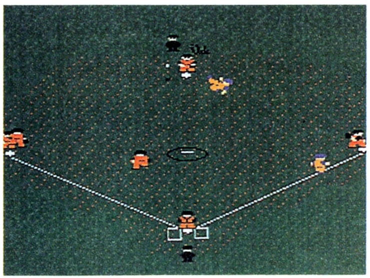
各チームのフランチャイズ、つまり本拠地球場が選べる

COMとでも楽しい

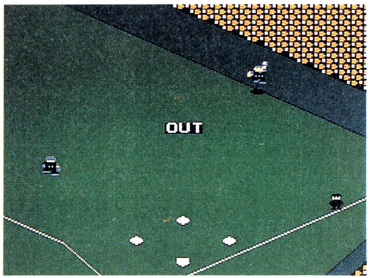
友達がいない時でもコンピュータを相手にリーグモードで楽しめる。この時コンピュータ同士の試合はとばせる。



人数が少ない時は、コンピュータを。以前よりかなり強いゾ



守備力が大きく上がったコンピュータ



球場によって試合結果が大きく変わるゾ

さあ、いよいよリーグ戦の開幕だ。熱戦がまちかまえている!





チームを決めたら、プレイヤーを決めよう。最高6人まで参加できる

実戦!! COM vs COM 270試合

コンピュータチームだけで、6チームのリーグ戦を行ってみた。これで各チームの数字上の力の外に、本当の実力がはっきりすると思われたからである。ここでは、次の設定でリーグ戦を行ってみたのだが、いろいろ設定を変えると違う結果がでるだろう。

L	----	--	ところ	COM
Bu	----	--	ふえい	COM
B	----	--	たから	COM
H	----	--	だいそ	COM
F	----	--	どうむ	COM
O	----	--	かせん	COM

⇧数字だけじゃない戦力が見えてくるぞ

ルールはこう決めた!!

① チームは、L、Bu、B、H、F、Oの6チームで戦うことにした。

② フランチャイズは、一つ一つ別の球場を選択させてみた。

③ 9イニングで各チーム9回ずつ対戦するように設定した。計270試合だ。

④ プレイは、すべてコンピュータに任せ、人の手は一切触れないようにした。

結果はこうだ!!

という訳でさっそくリーグ戦を始めてみた。チームは、L、Bu、B、H、F、Oの6チームを選び、1つ1つ別の球場をフランチャイズにして各9試合ずつ計270試合を行った。見たくない試合は、結果だけモードを使うこともできる。で、結果は……。なんと、B、H両チームが同率で優勝を分けあった。Bチームはともかく、Hチームの優勝には、だいそうげん球場の力が大きく影響している。

⇩数値が上のチームが、必ずしも上位にいるとは限らないんだ

しゅうりょう　9　しあいりーぐ　9　しにんくず

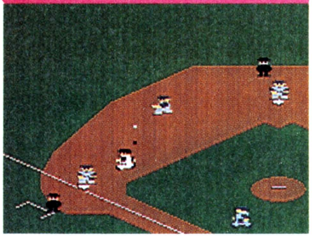
VIC.	とく	しつ	ほん	とう	だりつ
1 B(C)	221	192	53	18	.210
1 H(C)	223	215	42	20	.247
3 O(C)	177	185	36	31	.171
4 F(C)	203	211	43	48	.218
5 L(C)	197	202	45	40	.187
6 Bu(C)	191	207	48	18	.189

優勝2チーム!!

おどろきの内容

リーグ戦を終わってみていろいろと解ったことがある。球場による得点力の差、これは大きい。あとコンピュータの守備がやたら上手くなったということなどが判明した。

COMは賢い!!



⇨うーん、強くなったなあ

投高打低!!

VIC.					
1 B(C)	26	19	.578	—	0
1 H(C)	26	19	.578	—	0
3 O(C)	23	22	.511	3	0
4 F(C)	21	24	.467	5	0
5 L(C)	20	25	.444	6	0
6 Bu(C)	19	26	.422	7	0

⇨前評判は悪かったのに

球場が左右!!



⇨チームにあった球場を

ファミリーコンピュータ Magazine

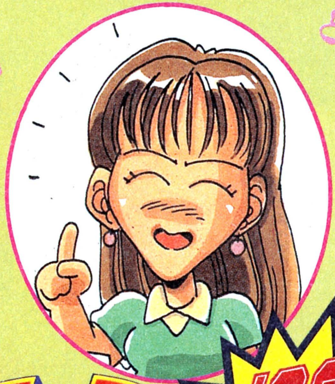
No.1とじこみ付録

本日は晴天なり〜

えーっと

あ〜あ

ひなー



ファミスタ'90

完全データ集

冬休みゲーム攻略 2

人気のアクションゲームを攻略!!

悪魔城伝説™



ラルフの悪魔城までの旅のうち、序盤から中盤にかけての5つのルートの攻略法を授けよう。
ゲームを進めていく上で大切なアイテムの位置や種類をマップ上にばっちり記してあるし、各イベントもバッチリ大紹介だ。

12月22日発売予定
コナミ
6500円 消費税別
カセット 3M+64KRAM
パスワードコンティニュー
アクション

5つのルートを徹底攻略

今回は、最初のルートを含む計5つのルートを攻略する。
各ルート内には、ドアが要所要所に配置されており、途中で死んだ場合はドアから始まることとなっている。今回の攻略ではドアからドアまでのマップを分割し、その内部の各場所での攻略、及び説明をしている。



⬆ルート内を、ドアからドアへと移動。死んだ場合はドアから復活

マップ全景

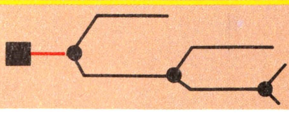


アイテムの効能及び記号対応表

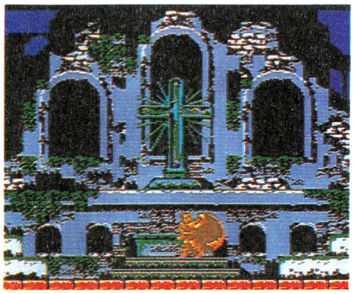
アイテムは背景のロウソクや炎を叩くと出現する。アイテムの位置はある程度決まっているが、パワーアップアイテムは、こちらのキャラや状態によって変化。

名前	説明	形状
♥ハート	大ハートと小ハート2種があり＝アイテム使用回数	
Ⓢボーナス	200点の袋と700点の袋がある。いわゆる点数	
Ⓣ懐中時計	時間を止めることができる。1回毎にハート5消費	
Ⓣ透明薬	取ると一定時間無敵になることができる。	
Ⓡロザリオ	取った瞬間に画面中の敵キャラが全滅する。	
Ⓝ肉	取ると体力が一定量回復。ブロックを壊すと出現。	
Ⓟパワーアップ	取るとラルフのムチがパワーアップ。ラルフだけ	
Ⓞオノ	放物線を描いて上に飛ぶ斧を投げることができる。	
Ⓣ短剣	まっすぐ一直線に飛ぶ短剣を投げられる。	
Ⓙ十字架	投げると一直線に飛び画面端にいくと戻ってくる。	
Ⓢ聖水	すぐ近くの斜め下に落ちる聖水を投げられる。	

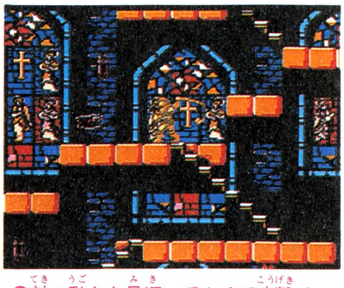
ルートA
教会・街・墓地



いよいよラルフの魔物を倒す旅が始まる。4つのステージで構成され、最初のルートにしてはやや難しくなっている。特にステージ2の仕掛け床には注意しよう。ムチのパワーアップは必ずすること。



十字架の前で祈りを捧げ、マントをひるがえし、旅立つラルフ

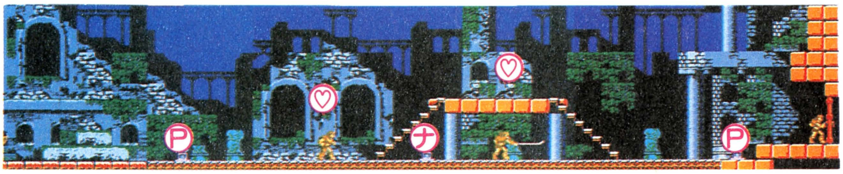


敵の動きを見切ってムチで攻撃！

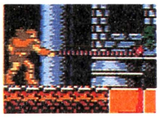
ステージ1

このステージは敵が出現しない。アイテムが5つあるので必ず取っておこう。そうすればムチが最強に。

ステージスタート



ステージ2へ



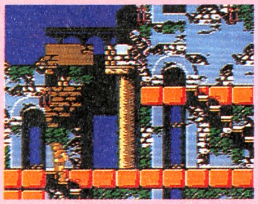
ムチを最強にしてステージ2へ

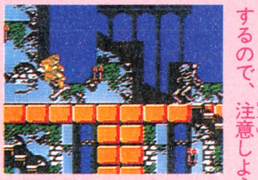
ステージ2

ついに敵が出現する。ステンドグラスの部分で下に落ちてしまうとミスになってしまうので、操作に気をつけよう。床が回転する仕掛け床地帯で落ちないように。

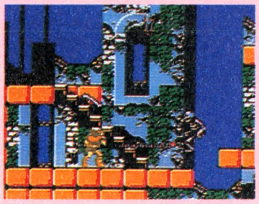
スケルトン出現

ここの場所では骨を投げつけてくるスケルトンが3匹出現する。1匹目はステンドグラス地帯の階段を昇ると、すぐ背後から襲ってくるので注意！

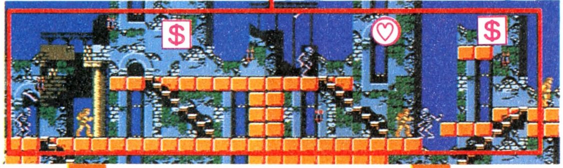




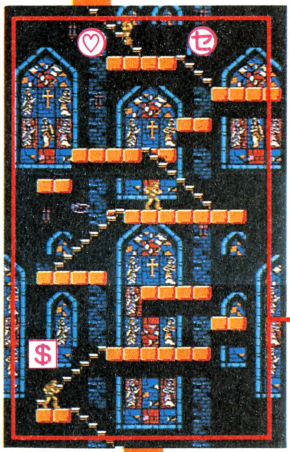
ここは背後から出現するので、注意しよう



骨を投げつけてくるぞ

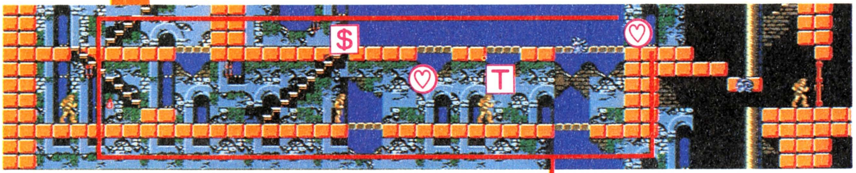


骨に注意しておけば、ラクに倒せる



素早く通り抜け！





ステージ3へ

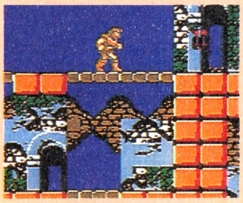
ステージ2スタート

仕掛け床に落ちるな

ジャンプしてこの床の上に着地すると、床がクルリと回転して下に落ちてしまう。仕掛け床は飛び越すか素早く通り抜けろ。敵も出現するので接触して、飛ばされないように。



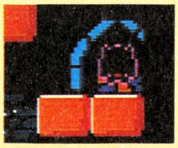
ジャンプして着地すると…



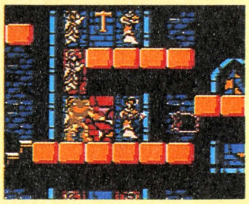
敵がこないのを見はからって、走り抜けば大丈夫

コウモリに注意しろ！

教会に入るとコウモリが3匹いる。最初は壁に張りついていて動かないが、近づくと襲ってくる。ムチを振りつつ、近づけば倒せる。



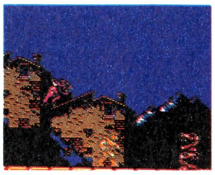
壁に張りついているが…



襲ってきたら、いったん停止してムチを振るのも有効

ステージ3

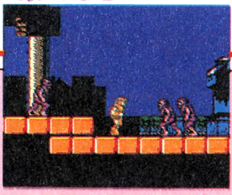
スタートするとたくさんのゾンビが出てくるため、なかなか先に進めなくなる。階段で下に降りると、クールラビットが襲ってくるぞ。最後には骨柱も待ち受けている。くれぐれもダメージをくらわないように。



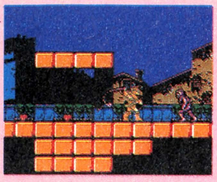
後半でダメージをくらうな！

ゾンビがうじゃうじゃ

下に降りるまで、ゾンビがたくさん出現。地面からいきなり出てくる奴もいるので、ムチを振りつつ進もう。倒すとアイテムが出るときも…。

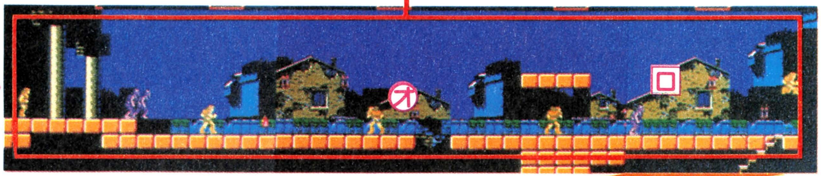


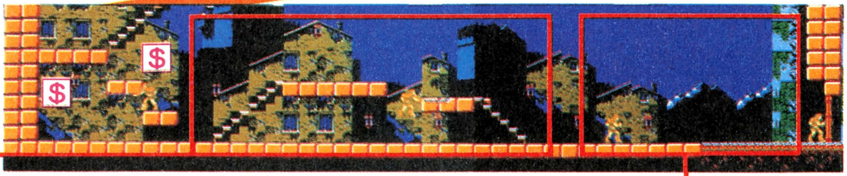
メチャクチャ多く出現する。接触しないように



倒すと、たまにアイテムが出現する

ステージ3スタート





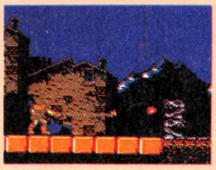
ステージ4へ

骨柱の攻撃

最後に一匹登場する。弾を2〜3発吐いてくるが、弾はムチで破壊できるので、ムチを振りつつ近づけ！



飛んでくる弾に当たるな



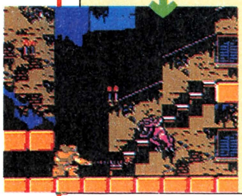
弾を壊しつつ、ダメージを与えろ

クールラビット登場

ここはクールラビットがジャンプして襲ってくる。見えたら移動しないで、その場で待ちかまえて攻撃するように！



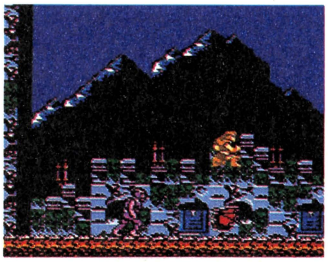
せまってきたら…



その場で待ちかまえてムチを振る！

ステージ4

ルートAの最後のステージ。マップは短いがコウモリとゾンビの混合攻撃が手強い。終わりのボスにたどりつくまでにムチを最強にしておこう。



気をひきしめて、進め！

コウモリとゾンビの混合攻撃

ゾンビを倒すのはさほど苦労しないが、波状に飛んでくるコウモリの攻撃をくらいやすいので注意。



コウモリの体当たりをくらうな！

ルートA・ボス

ルートAのボスは"スカルトナイト"。ラルフを追いかけまわし、踏み込んで攻撃してくる。攻略法は敵の間合いより遠い距離で攻撃すること。左右の石段を利用して、体当たりをかわせ！



石段に乗ってボスを飛び越え、攻撃をかわせ！



ラルフを追いかけ、体当たりをしかけてくる



遠い間合いで攻撃し、近づいてきたらかわせ

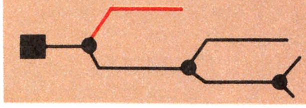
ステージ4スタート



ルートBかルートCへ

記号の説明 Ⓟ＝パワーアップアイテム、オ＝オノ（斧）、ナ＝短剣、十＝十字架、セ＝聖水、♡＝ハート、$＝ボーナス、T＝懐中時計、ト＝透明薬、ロ＝ロザリオ、（ただし一部は条件の変化によりアイテムが変わることもある）それ以外の印のないものはパワーアップ、またはハート、またはボーナスを示す。

ルートB
時計台



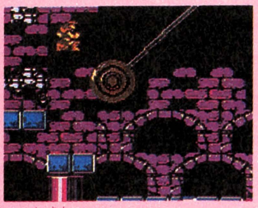
ルートAをクリアして、上のコースを選択するとルートBにくる。時計台が舞台で、回転する歯車に乗って移動したり、巨大なふりこに飛び移らなければならなかったりなど、仕掛けが多いルートだ。

ステージ1

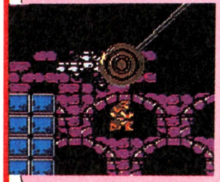
出現する敵が少ないので確実にアイテムを取っていこう。歯車が2つあるが別に乗る必要はなし。最後のふりこにうまく飛び移れるかがポイント。

タイミングよくジャンプ

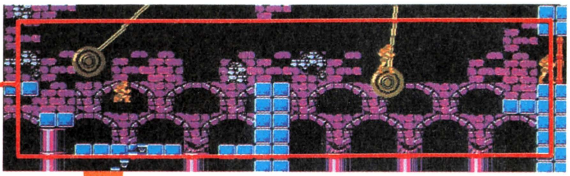
ステージ2に行くためにはここを通過しないとダメ。左右に移動するふりこの上にタイミングよくジャンプしろ！



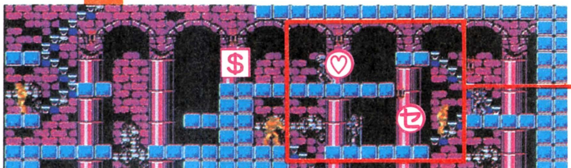
接近したらジャンプだ！



2つ目のふりこは絶対落ちないように

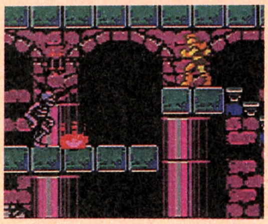


ステージ2へ

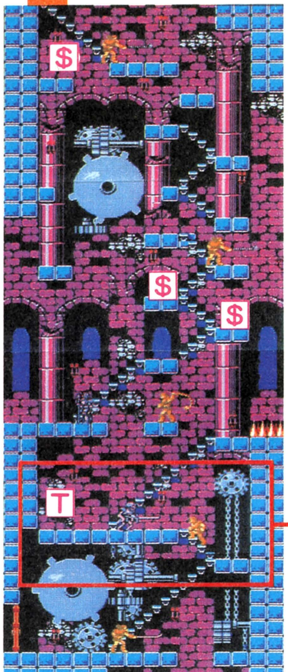


武器で倒す

すぐ下にスケルトンが待ちかまえている。下に降りると、接触してダメージを受ける。すぐ近くの聖水を取っておき、上から攻撃。



聖水を上から投げれば、スケルトンはすぐ死ぬ

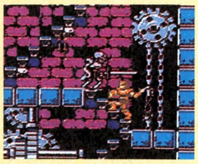


足元に注意！

ステージ1 スタート

階段から攻撃

階段を昇ると、ガイコツ剣士が剣を振って待ちかまえている。ここでは昇りきらずに、階段の途中で攻撃しよう。敵の剣に当たらずにダメージを与えることができる。



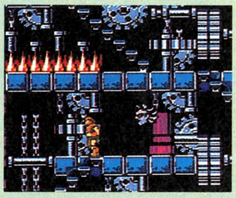
階段の途中で止まり、ムチで攻撃

ステージ2

前のステージの歯車は飛び移らなくてもよかったが、このステージの2つの歯車は絶対飛び移らなければならない。メデューサが画面端から飛んできて、体当たりをしかけてくるのがやっかいだ。

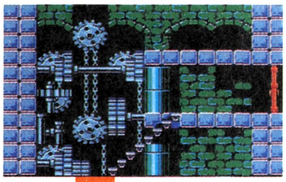
メデューサが飛んでくる

端からメデューサが波状に飛んでくる。動きを読んでムチで攻撃すればOK。歯車に乗っているときに体当たりをくらって落ちるなんてことのないように。

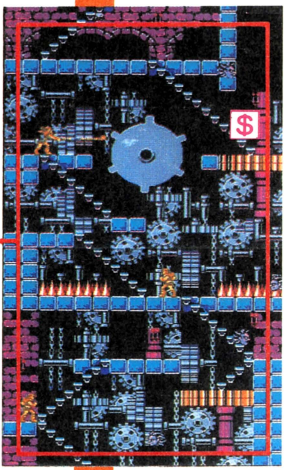


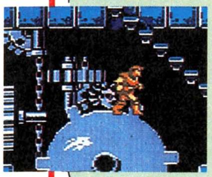
歯車に乗っているときは注意

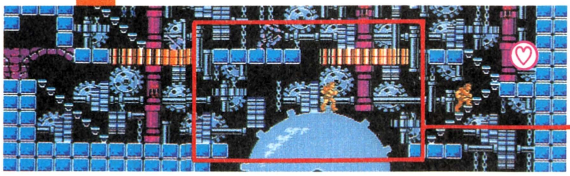
波形を描いて飛んでくる



ステージ3へ



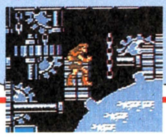




ステージ2 スタート

歯車に乗る

ここの歯車は乗らないと通過できない。ここで乗るコツを覚えよう。



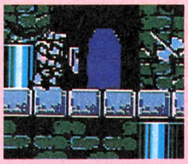
歯車に乗って移動しなければダメ

ステージ3

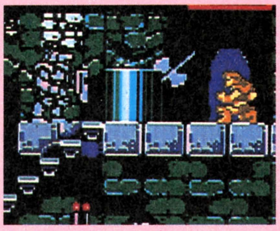
全体的に足場が悪い。メデューサの体当たりをくらい、落ちてしまう、といったミスが多くなりやすいので注意。時計台の最上階に待ちかまえているボスを倒すと…。

斧に注意

アックスアーマーが斧を投げてくる。しかし、斧は1個しか投げないので、ムチでこわしながら近づいて攻撃しよう。



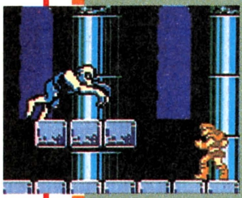
上下のどちらかに斧を投げてくる



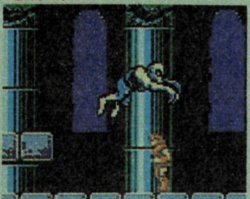
ムチを振りつつ近づいていけ

ルートB・ボス

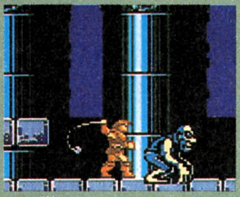
"グラント"がボス。壁に張りついて、斧を投げたり、体当たりをしてくる。ルートAのボスのように石段を利用して攻撃しよう!



なぜか壁や天井にはりつきたがるヘンな奴



体当たりをしかけてくる



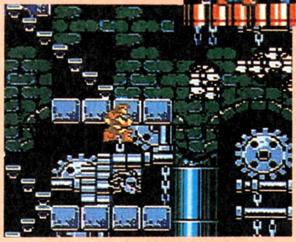
攻撃はかわしやすい。スキができたら一気に攻撃!

メデューサは倒さなくても…

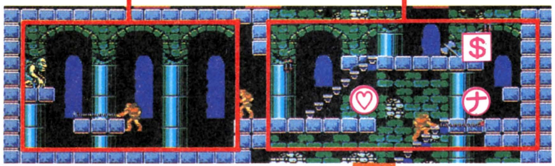
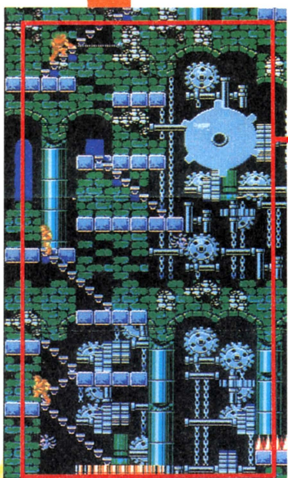
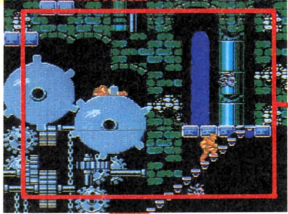
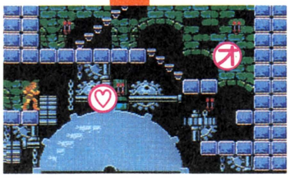
ステージ2と同じくメデューサが出現する。足場が悪いこの場所では倒すことに専念するより、かわすことを心がけよう。左右から同時に2匹出現するときもあるので、動きを見極めてよけろ。歯車では落ちないように。



ムリに倒すことを考えるよりも…



よけるほうがここではベスト。早めに上に上がってしまおう

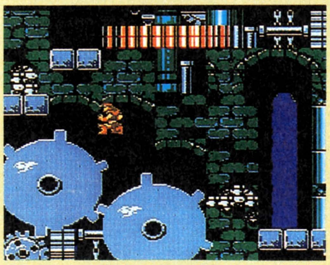
ステージ3スタート

かみ合わさって回転する歯車

ステージ3の難所の一つ。かみ合わさって回転しているので、はさまれてミスになってしまう場合が多い。2つ目の歯車に近づいたら、すぐ左上にジャンプして、飛び移れ!



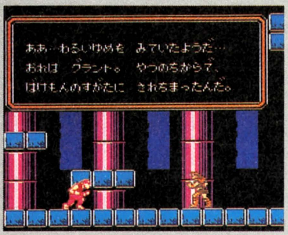
はさまるとミス



2つ目の歯車に乗ったら、連続ジャンプで石段に移動

グラントが仲間に

グラントは実は人間で、ドラキュラの魔力によって化け物に変えられていた。倒すと魔力が解け、連れてってくれと頼んでくる。必ず仲間にしよう。



グラントの特殊能力は頼りになる。必ず仲間にしろ



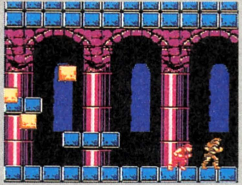
壁や天井にはりつき、移動や攻撃が可能なのだ



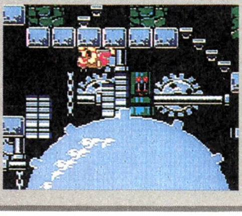
ジャンプ力は天下一品

塔を脱出

グラントを助けると、突然時計台が崩れ出す。そのためラルフ達は脱出するために、いままで来たルートを逆行しなければならなくなる。グラントの特殊能力を生かして、素早くサッサと下に降りていこう。



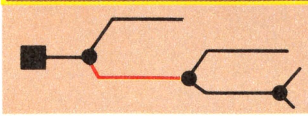
時計台が崩れ始める。脱出しないと!



グラントなら特殊能力で近道ができる

記号の説明 P=パワーアップアイテム、オ=オノ(斧)、ナ=短剣、十=十字架、セ=聖水、♡=ハート、$=ボーナス、T=懐中時計、ト=透明薬、ロ=ロザリオ、(ただし一部は条件の変化によりアイテムが変わることもある)それ以外の印のないものはパワーアップ、またはハート、またはホーナスを示す。

ルートC 森I



全体的に暗いようなイメージが強い面である。特にステージ1のフクロウには泣かされるハズ。

ステージ1

時計台クリア後に来た場合は、一番上のフクロウの森から始まる。他は最初。



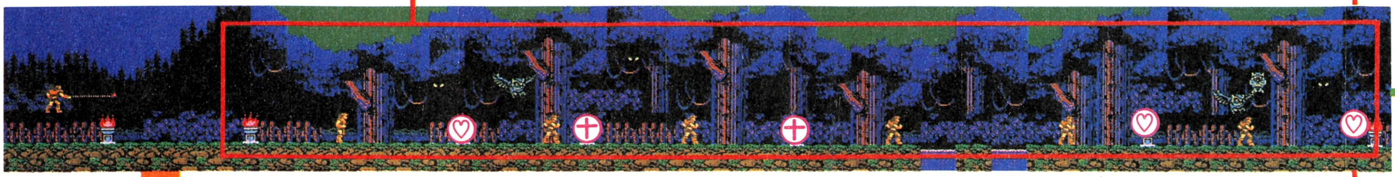
●高い奴は武器で攻撃をする。

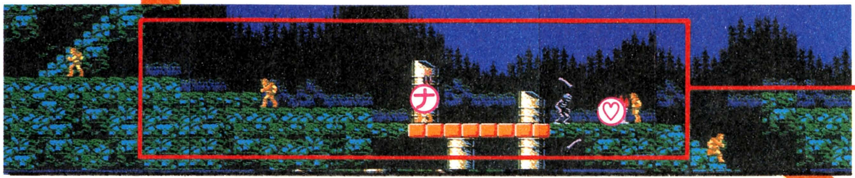


●羽根を広げた瞬間にジャンプをしながら…

対フクロウ

奴が羽根を広げた瞬間に止まってジャンプして攻撃。一匹ずつ、いちいち止まって倒そう。

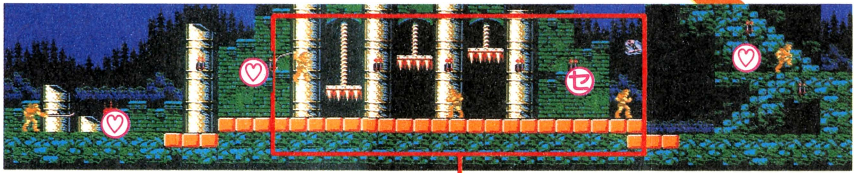






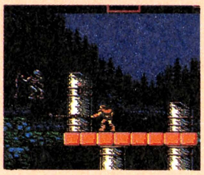
ステージ2へ

ステージ1スタート



スケルトンたちが

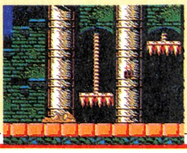
計3匹のスケルトンが出現する。1匹目と3匹目は普通のスケルトン。だが2匹目の死門が難物。



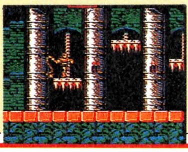
●着地する寸前にムチをふれっ!!

いやな仕掛け

最初にあるこの仕掛けは、触れると一瞬のうちに死んでしまう。上に乗れるので上を進むのが良い。



●御覧の通り一撃で死ぬ



●上に乗って進むのが正解

ステージ2

さして難しくは感じられない面だ。少し注意すべき点は上の霧の面にある骨柱ぐらいだろう。

気になるのは扉の前の面、何かあるのか?

クールラビット

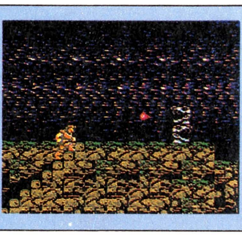
できれば奴がはね始める前に倒したい。ムチを最強にしておき遠くから攻撃だ。



●はねられると厄介だ

骨柱

階段を昇るとすぐ骨柱がある。奴が弾を吐き終えるまで待つ。弾はムチで壊す。



●このように一度待つ





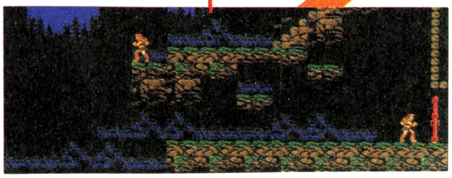
●赤いのは攻撃してもまた復活

ここではこうする

ここにあるアイテムの斧は必ず取っておこう。

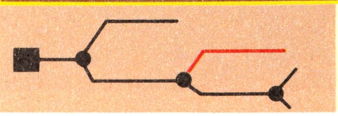
ステージ2スタート





ルートDかルートEへ

ルートD 森II



少し短いように感じられる。ここで、なんと!! ヴァンパイアハンターのサイファ（魔法使い）に出会えるのだっ。

ステージ1

ほとんど霧に包まれた面で構成されている。

アイテムはあまり手に入れることはできない。

対カラス戦

カラスは斜め上から体当たり攻撃をしてくる。だから奴に対しては斧で攻撃するのが有効である。



↑斧はできれば前の面で取ろう

↑斜め上から突進してきて体当たりしてくる。斧で倒せ

ステージスタート



マッシュと戦う

1回攻撃すると破裂し、4発弾を出す。2回連続攻撃しよう。



↑1回攻撃すると

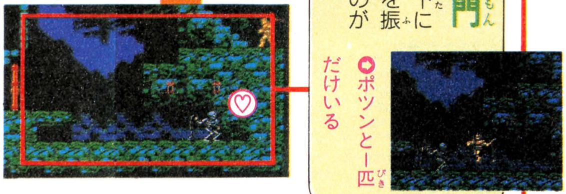
↑破裂後弾を放つ

↑2回連続で攻撃するのが最良だ



ここにも死門

奴を倒すには下に降りる際にムチを振りながら降りるのが有効である。



↑ポツンと一匹だけいる

ステージ2へ



スパイダー

斜め上から子ぐもを発射して攻撃してくる。奴を倒すには斧を使うか、子ぐもを出す前にジャンプ攻撃だ。



↑斧で攻撃しよう

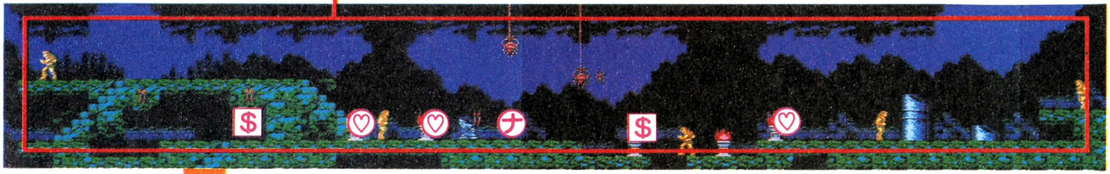
↑子ぐもを放つ前に

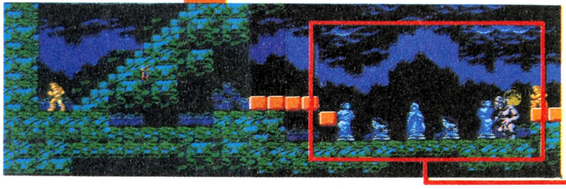
ステージ2

スパイダー達との戦いが大部分を占める。それ以外にはほとんど敵が出現しない面。

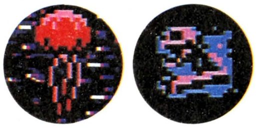
武器アイテムはケチケチせずにバリバリ、どんどん使いまくろう。それ程難しくない面。

ステージ2スタート





ルートFへ



↑浮遊マッシュルームボム

↑イヤなゴーストだ

ルートD・ボス

ボスは"サイクロプス"。はっきりいって弱い。ハンマーを攻撃するとダメージを与える事が可能。右ブロック上で攻撃だ。



↑この位置で攻撃する

サイファが仲間に

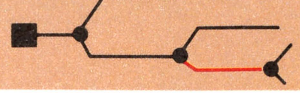
ボスを倒すと雷鳴が轟き、背景の石像が砕けその中からヴァンパイアハンターのサイファが現れる。サイファは魔法使いだ。基本攻撃は木の杖。



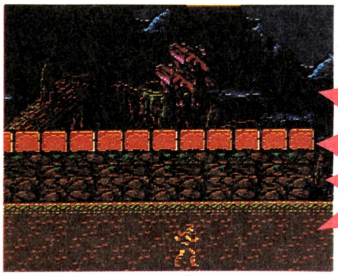
↑彼の氷魔法はボスに有効

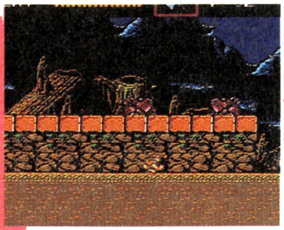
記号の説明 Ⓟ＝パワーアップアイテム、㋔＝オノ（斧）、㋤＝短剣、㊉＝十字架、㋝＝聖水、♡＝ハート、$＝ボーナス、T＝懐中時計、と＝透明薬、ロ＝ロザリオ、（ただし一部は条件の変化によりアイテムが変わることもある）それ以外の印のないものはパワーアップ、またはハート、またはボーナスを示す。

ルートE
沼



ここは泥沼でほとんどが占められている面である。
ここの泥沼の上に立つと、十字ボタンの左か右を押しても移動できなくなる。しかもそのうちにズブズブと沈んでいってしまい、ついには死んでしまう。ジャンプで脱出可。





うおお、沈む沈む

泥沼の上に立ってると沈んでいく

ジャンプをすれば脱出できるのだ

ステージ1

まだ序盤だけあって、それほど泥沼は多くない。うまく進めば、沈まずに済むぐらいだ。



泥沼が象徴的な面である

泥水よりの敵

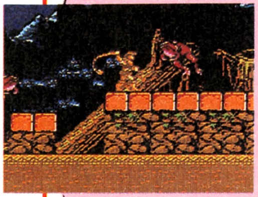
トードが襲ってくる。奴は着地後、舌を伸ばす。
そのときやジャンプ時、着地時に攻撃も良い。



水中から出現して…

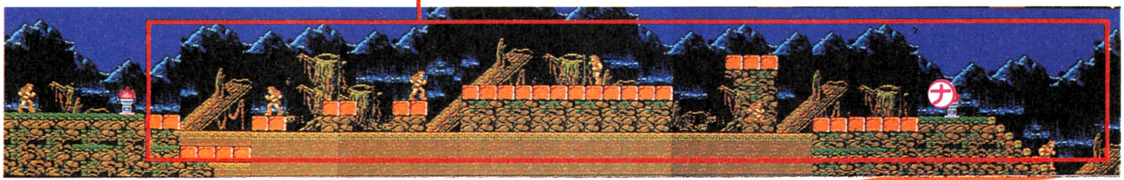


着地後舌で攻撃!!



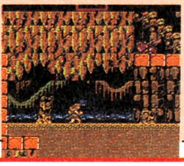
着地時やジャンプ時に攻撃

ステージスタート



マッドマン

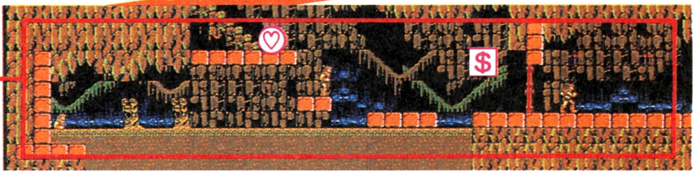
マッドマンは泥水の中より出現し、こちらに近づいてくる。



泥の中より出現する



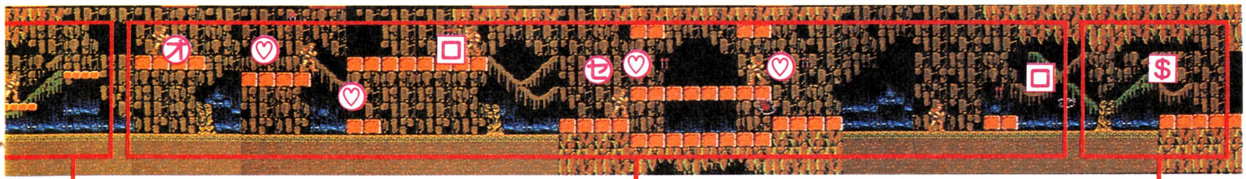
いくらでもわいてくる



ステージ2

ステージ2

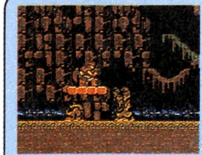
中盤戦である。ステージ2では主にコウモリとマッドマンの混合攻撃に悩まされるだろう。
特に、ジャンプ後の着地点にマッドマンが出現したりするケースが多い。注意だ。



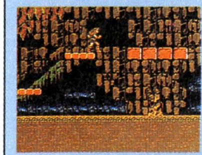
ステージ3へ

移動する床

少し進むと床が移動し、近づいてくる。これに乗って次の上下する床に乗ればかなり楽。



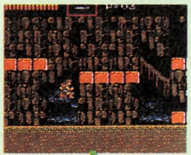
はじめのほうにある床だ



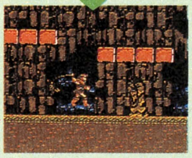
2つ目の上下に移動する床だ

マッドマンとの戦い

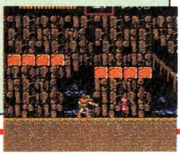
攻略法としては倒してからジャンプをする際にムチを同時に振るのを忘れないことだ。



マッドマンを倒したら移動



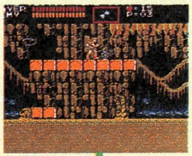
ジャンプと同時にムチを振る



すると、ほとんど着地と同時にマッドマンを倒せる

ロザリオをとろう

この面を通してロザリオが2個出現。これらを取って敵が全滅している間に少しでも距離をかせげ。



まずは真ん中のほうにある



後半のほうに、もう1個ある

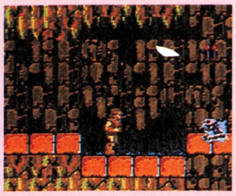
ステージ3

ほとんど泥沼につかることがない。ゆえにマッドマンとの戦いも減るので少しはラクなはずである。

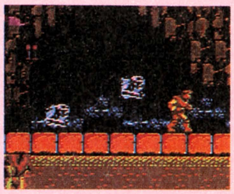
死門＋α出現

死門が1匹、それとゴーストが4~5匹、これらと戦うことになる。

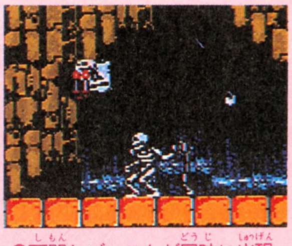
パワーアップした状態で死門と戦うときは十分に間合いを取って戦おう。していない場合の事は後述。



奥のほうにもゴーストが出現する

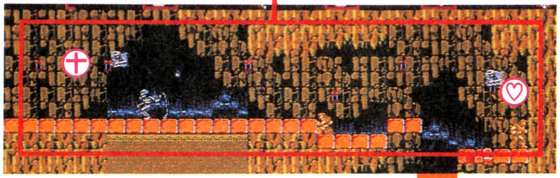


ゴーストをバシバシたたいて倒せ。耐久力があるぞ



死門とゴーストが同時に出現

ステージ3スタート



うまい死門の倒し方

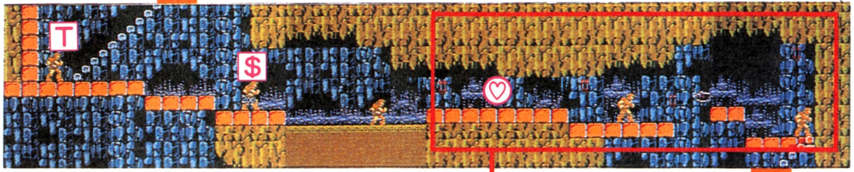
奴がムチを使う前にジャンプで懐に飛びこんで攻撃。



ジャンプして…

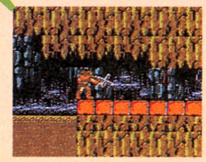


懐に飛びこんで攻撃をする

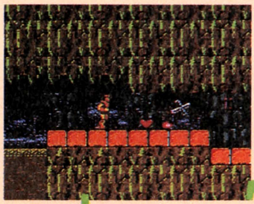


コウモリの倒し方

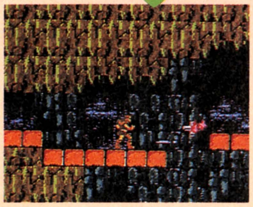
まず階段を降りたところにある懐中時計は絶対に取ってはいけないっ!! コウモリが飛ばないうちに十字架を使おう。そして十字架を画面から消さないようにして移動しよう。



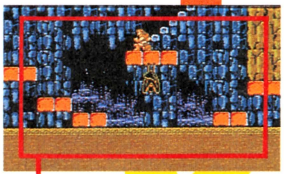
だいたいこの位置で十字架を飛ばす



十字架を追いかけるようにして移動する



ここいらへんでもう一発十字架を飛ばそう

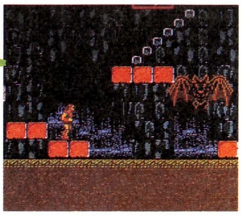


ルートGへ

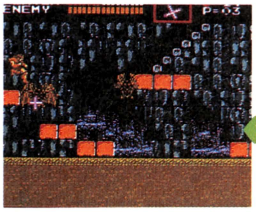
せまい中での戦い!

ルートE・ボス

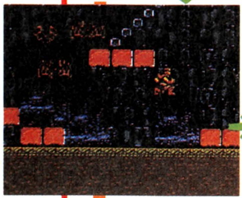
ボスは"吸血コウモリ"。こいつは攻撃を加える度に分裂をする。奴を倒すには3回目に分裂した状態のときに攻撃をするのだ。十字架が有効だ。



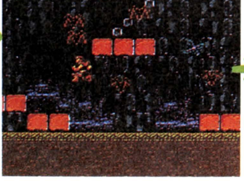
入ると、ボスの吸血コウモリが動き始める



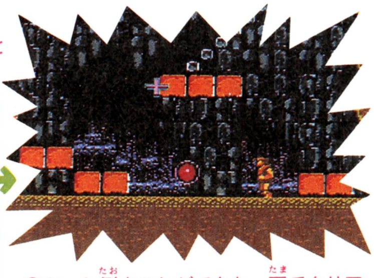
攻撃を加えると分裂をする。ちなみにまだ1段階目



2段階目。また小さくなった

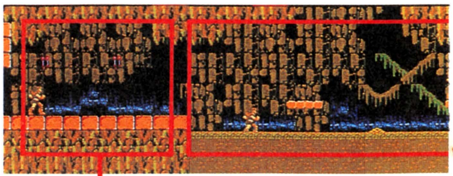


3段階目。やっと倒すことができる。十字架が有効だ



やっと倒すことができた。玉でクリア

ステージ2スタート



コウモリが背後から

コウモリが背後から襲ってくる場合が多々ある。よけ方としてはジャンプするか、わざと沈んでよける方法がある。



ここいら辺で背後から攻撃してくる



泥に沈んでよけようとしている状態

記号の説明 Ⓟ＝パワーアップアイテム、㋔＝オノ(斧)、㋤＝短剣、㊉＝十字架、㋝＝聖水、♡＝ハート、$＝ボーナス、T＝懐中時計、と＝透明薬、ロ＝ロザリオ、(ただし一部は条件の変化によりアイテムが変わることもある) それ以外の印のないものはパワーアップ、またはハート、またはボーナスを示す。



5本の宝剣に隠された秘密とは？ 4つの章をらいちと共に闘いぬけ

全体のほぼ75％である仙府の章までを攻略だ。各章をクリアするのに必要と思われる主人公のレベルも示しておくので、ぜひ参考にしてほしい。序章、玄武の章、仙府の章にあるすべてのダンジョンマップも掲載。町や村のマップはなしだが、売られているもののリストと価格を全部紹介しよう。

覚えておこう

攻略を始めるまえに3つのことを覚えていて欲しい。1つはセーブ。村によってだが長老のいるところは可能だ。2つめは速歩き。村の中でⒷボタンを押しているとかなり速く歩ける。3つめはセレクトボタンでメッセージスピードが変えられることだ。

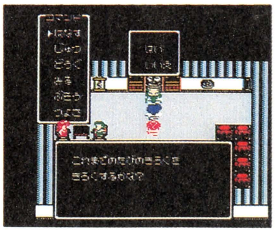




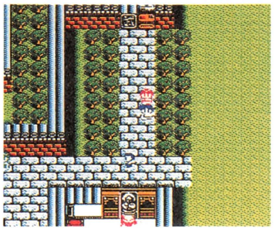


⬆⬇幼なじみの主人公と、らいち。2人とも武闘家だ

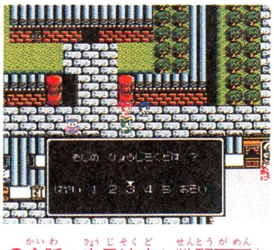
章	攻略レベル
序章	8～10
玄武の章	13～16
仙府の章	28～31
激甚の章	40～50



⬆ダンジョンなどに行くまえには必ずセーブしておこう



⬇Ⓑボタンを押しながら歩くと速い速い。村の中でだけ使える



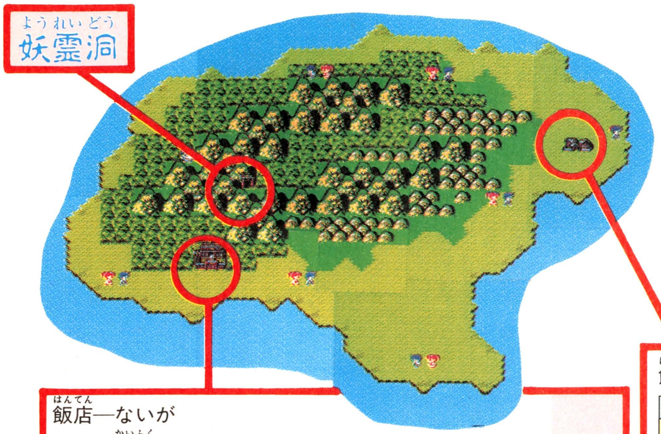
⬆会話の表示速度と戦闘画面との両方とも変えられるぞ

　イラスト／高木祐一（デザイラ）

序章 妖霊洞での激しい闘い！玄武刀を死守せよ

護壮館の中から物語は始まる。主人公と、らいちは師匠の命令により妖怪どもの住む妖霊洞にある札を取りに行かされる。2人とも弱い武具しか装備していないので、いきなり進むのは危険だ。まずは蓬莱の村へ行って武器屋で装備を最高のものに整えよう。かなりお金を貯めないと買えないけどね。

村のデータの飯店とは宿屋みたいなもの。HPを回復できる。医者は死者の復活と毒消し。長老がいないところはセーブ不可となっている。序章では護壮館のみ。



蓬莱の村

飯店—1人10元　医者—あり　セーブ—不可

武器屋	
あいくち	10
はがねのけん	15
てつのしゃく	450
りゅうせんけん	550
きのたて	150
どうぎ	100
ぶじゅつぎ	500

道具屋	
かんろすい	40
ろうないたん	10
かいせいがん	80
ほうんり	100
らかんのおび	120
さんぞうきょう	115
ときうつしのみ	200

護壮館

飯店—ないがただで回復させてくれる男がいる
医者—なし
セーブ—可能
武器屋—なし

道具屋	
かんろすい	40
ろうないたん	10
かいせいがん	80
ほうんり	100
らかんのおび	120
さんぞうきょう	110
かりんじ	10

妖霊洞

ここには2回来る。1度はお札を取りに、もう1度は扉の向こうへ玄武刀を探しにだ。玄武刀の場所は秘密だが枝道が少ないのですぐ見つかる。玄武刀を見つけて護壮館へ戻り、襲って来た玄武兵たちを倒すと序章をクリアだ。しょうえんと共に玄武の章へ。

しょうえんを救え

お札を取っての帰り道。閉まっていたはずの扉が開いている。奥にはしょうえんという男がいた。玄武兵と闘って助けよう。



○玄武兵4人との対決だ！

お札争奪 おおさんしょう

壁の中央に念願のお札を発見。喜んではがすと震動が起こり、おおさんしょうが襲ってくる。勝つとお札が手に入るぞ。

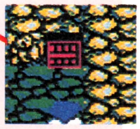


○これがお札。見つけるのは簡単だよ

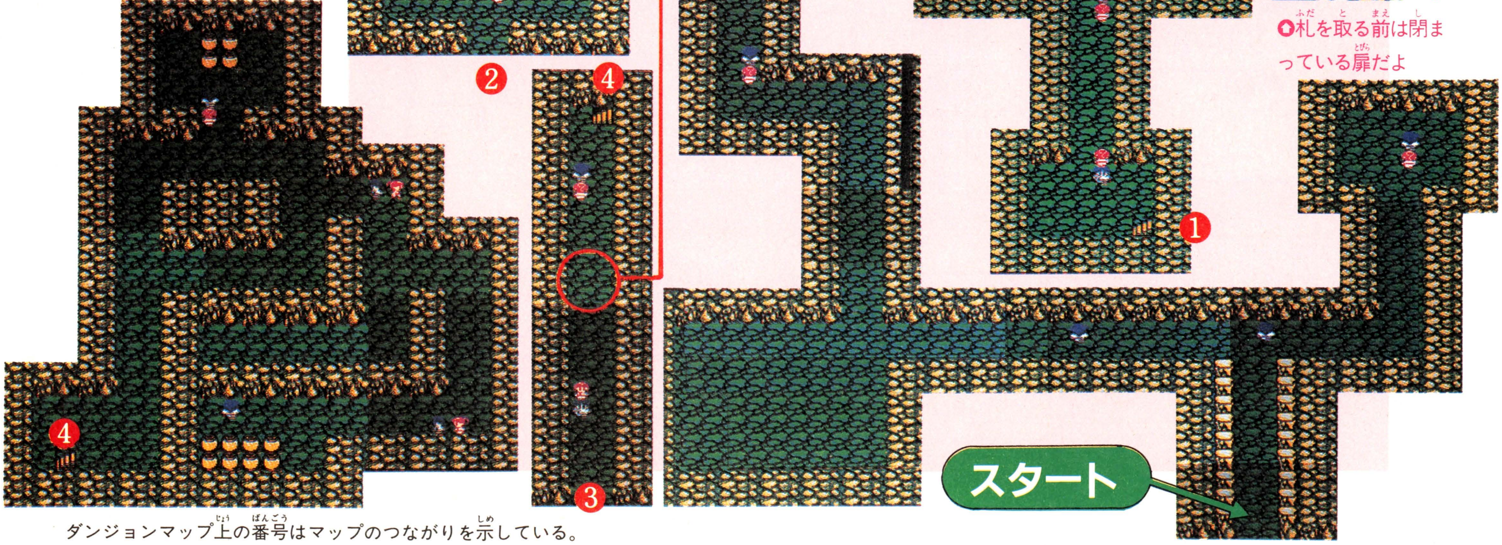


○洞窟のヌシ。おおさんしょうと対決だ

扉が開く



○札を取る前は閉まっている扉だよ

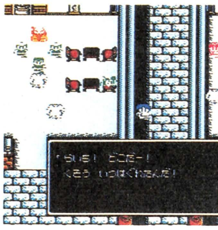


ダンジョンマップ上の番号はマップのつながりを示している。

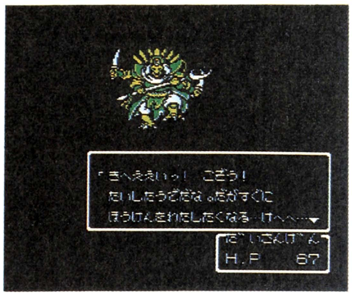
玄武の章 こりょうとりんしゅうの力を借りてらいちを救え

しょうえんの主の城、白虎城に着いた主人公とらいちは玄武軍の襲撃に巻き込まれる。激しい闘いの中で主人公はらいちと離れ離れに。巧妙な玄武軍に玄武刀とらいちを奪われてしまった。主人公は白虎王にこりょうとりんしゅうという2人の兵を借りて、らいちと玄武刀を奪い返しに玄武城へ向かうことを決意する。

とりあえず序章で貯めた金で3人の武具を新しく強いものに買い換えよう。この玄武の章では主人公、こりょう、りんしゅうの3人で話が進む。



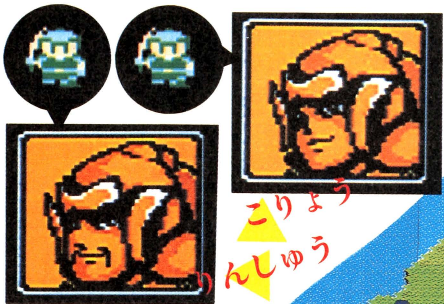
○らいちとはぐれてしまった。右上で囲まれているのはらいち



○苦戦の末城内でかるらを倒した

3人でスタート





○○白虎城の腕きき兵士。こりょうとりんしゅうだ。2人ともレベル7から始まりレベルアップしていくぞ



斜月の村

飯店—1人につき12元　医者—なし　セーブ—不可

武器屋	
りゅうこのけん	400
くまでのすき	800
ぎょりんのたて	200
ちゅうてんかい	220
てつのよろい	430
ぶじゅつぎ	500
くちばのきもの	800

道具屋	
かんろすい	40
ろうないたん	10
かいせいがん	80
ときうつしのみ	200
きんこじのわ	160
ねこめいし	180
こりきのおび	200

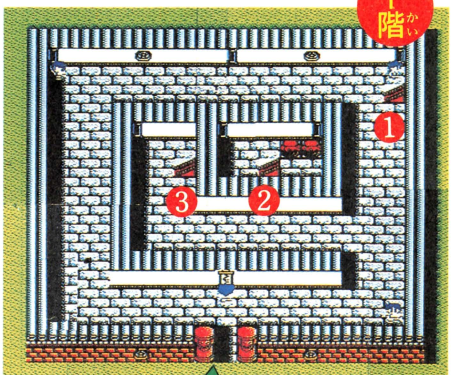
白虎城

飯店	1人につき12元
医者	あり
セーブ	可能

風水の塔

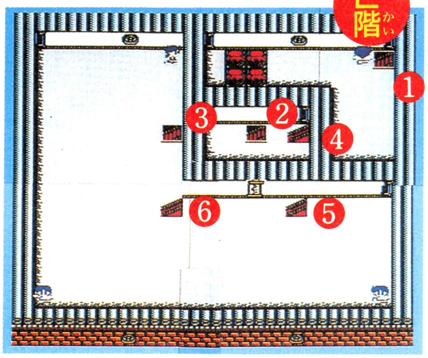
風水の塔の最上階には紅瓢箪という便利なアイテムが隠されている。このアイテムはモンスターを吸い込むことができる。さらにそのモンスターを呼び出すと自分の仲間として闘わせることができる。使えるのは戦闘中のみで、1度使ったモンスターは消えてしまうけどね。とても便利なアイテムなので必ず見つけろ。

1階

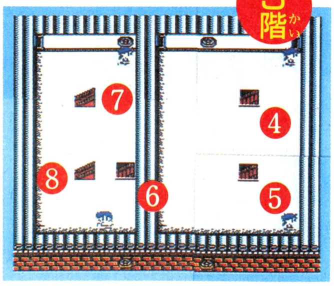


スタート

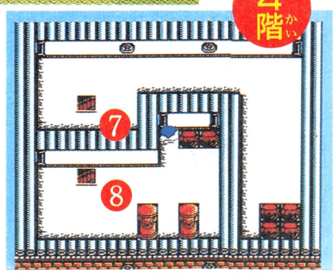
2階



3階



4階



5階

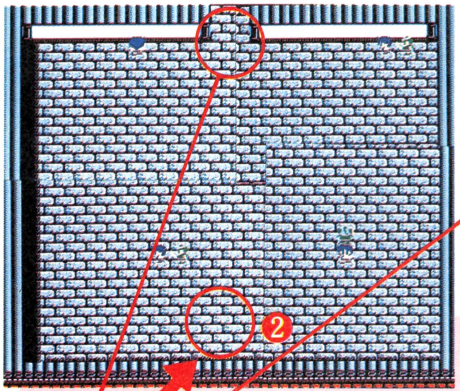


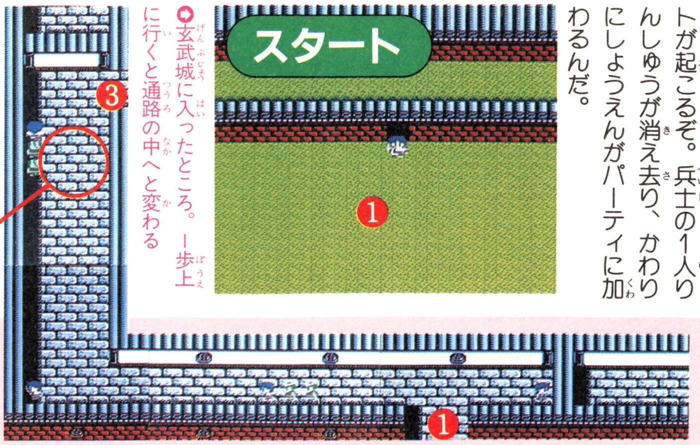
塔の5階へ行く方法は？

塔の4階には上り階段が1つもない。紅瓢箪があるのは5階。階段以外の方法で行くしかない。4階をくまなく歩きまわって考えてみよう。フッといいことが起こって5階へ移動できるよ。

玄武城

細長い通路と広間で造られている玄武城だ。奥には玄武王と捕らわれのらいちが待っている。ここではあるイベントが起こるぞ。兵士の1人りんしゅうが消え去り、かわりにしょうえんがパーティに加わるんだ。





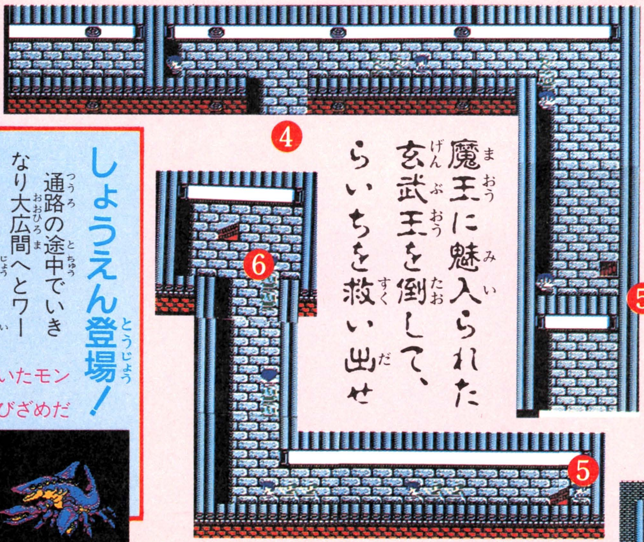
玄武城に入ったところ。一歩上に行くと通路の中へと変わる

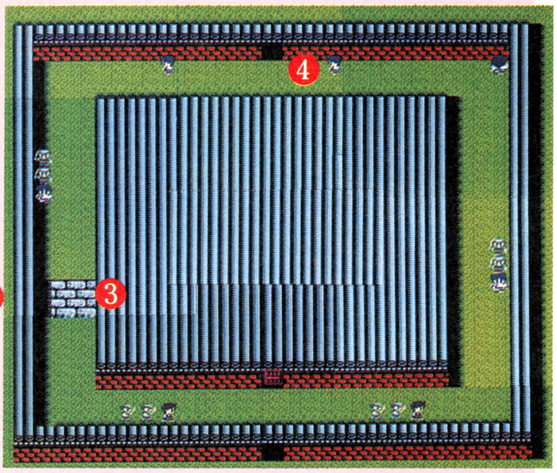


しょうえんが後ろから来たぞ

しょうえん登場！

通路の途中でいきなり大広間へとワープ。マップ上②の位置へ。新しく加わったりんしゅうと敵を倒して進むと③へ出られるぞ。

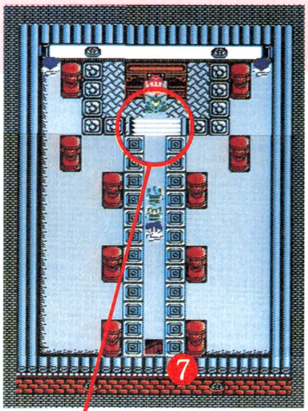


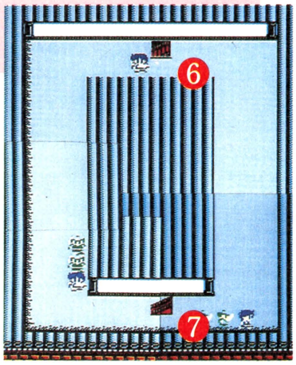


立ちふさがっていたモンスターは2匹のえびざめだ



魔王に魅入られた玄武王を倒して、らいちを救い出せ



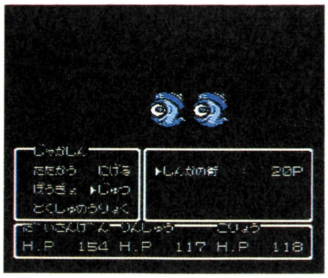


いろいろと使える紅瓢箪

紅瓢箪はモンスターを最大9匹まで吸い込み、1度の戦闘で3匹まで呼び出すことができる。仲間にしたモンスターにはHPはあるがMPは無限。何度でも術を使わせられるので強い戦力となるぞ。



モンスターを吸い込んだり呼び出したりと便利な紅瓢箪だ



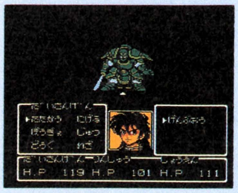
モンスターの持ってる術を使って敵モンスターを倒せ



大成功！　じゃかしんをみごと吸い込んだぞ

玄武王と対決

玄武の章最大の難敵である玄武王との対決だ。3人の技と術をフルに活用して、闘いぬこう。紅瓢箪からモンスターを出して闘わせると、かなり闘いは楽になるぞ。玄武王を倒すとめでたく玄武の章はクリア。らいちといっしょに仙府の章へ。



らいちをさらった玄武王との闘い。技を連発だ

ダンジョンマップ上の番号はマップのつながりを示している。

仙府の章 らいちは高老荘で修業。主人公は1人で黒風楼へ

仙府の章は李修の村から始まる。村人は東にある幽霊屋敷におびえている。幽霊屋敷のモンスターを倒すと李修の村は人が増え、武器屋で売られているものも変わってくるぞ。次に高老荘に行くとらいちと離れ離れにされて、主人公1人で修業を積まねばならなくなる。最終目的は山々に囲まれた洞窟だ。



李修の村

飯店—1人15元　医者—なし　セーブ—可能

武器屋	道具屋
かんようとう—1000	かんろすい—40
ひりゅうのおの—1800	ろうないたん—10
まだらのしゃく—800	かいせいがん—80
くちばのきもの—800	にょいのたま—180
らんでんのふく—1000	きりんのお—200
ぎょりんのたて—200	はくぎょくけい—100
ちゅうてんかん—220	こんごうのおび—220

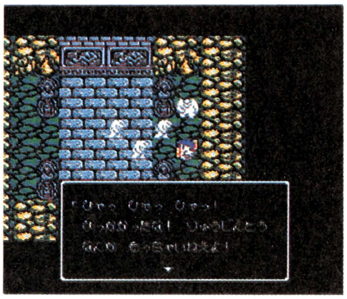
烏鶏の村

飯店—1人につき15元　医者—なし　セーブ—不可

道具屋		
かんろすい—40	かいせいがん—80	きんたん—1000
ろうないたん—10	ときうつしのみ—200	きりんのお—200
		こんごうのおび—200

罠！幽霊屋敷だ

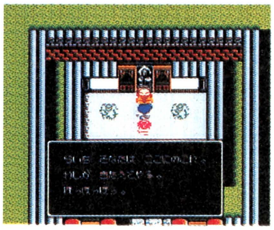
伝説の龍神刀を持っているモンスターが暴れているという話を聞き、幽霊屋敷へ向かうが実は主人公たちを倒すための罠。倒しても龍神刀は手に入らないが、李修の村人が戻ってくるので残らずモンスターたちを倒そう。



●だまされた！龍神刀は持ってないのか。はらいせに倒してやる

高老荘で離れ離れ

高老荘に住む仙人に修業を命じられる。内容は黒風楼の最上階にあるアイテムを持ち帰ってくることだ。しかもらいちとは別れてたった1人でだ。烏鶏の村をベースにしてがんばろう。



●ほっほっほっじゃねー。らいちと離れるのはヤダよー

夢か幻？蜃気楼

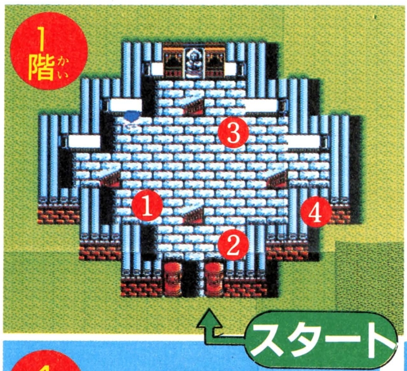
修業をクリアするために黒風楼へ向かうが、仕掛けがあって中に入れない。どうやら黒風楼のすぐ左にそびえている蜃気楼に謎を解くカギが隠されているようだ。しかし、そう簡単には解けそうもないぞ。村人たちの話をよく聞いて、蜃気楼の中を1階から4階まで歩きまわろう。蜃気楼の中のモンスターはかなり強く、らいちもいないのでかなりてこずるぞ。体力回復アイテムをたくさん持って何度でも挑戦しよう。各階に1つずつある仏像がちょっと気になるところだ。

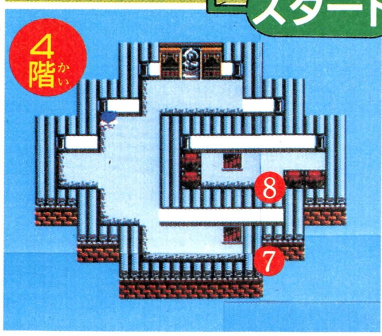


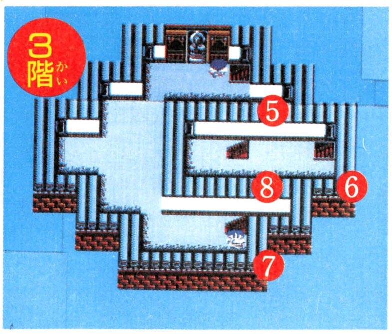
●この仏像がなんか怪しい気がするなー

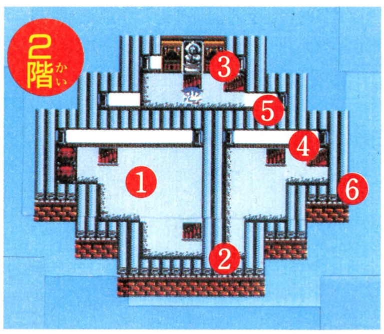


●せっかく来たのに入れないとはあまりに酷い仕打ち



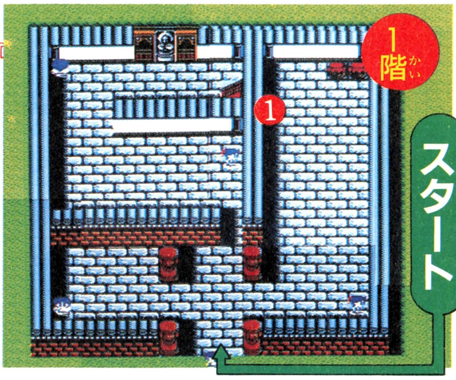


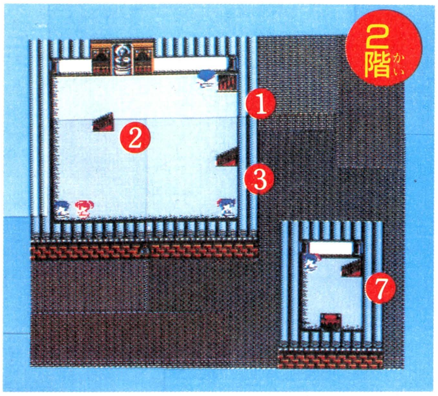


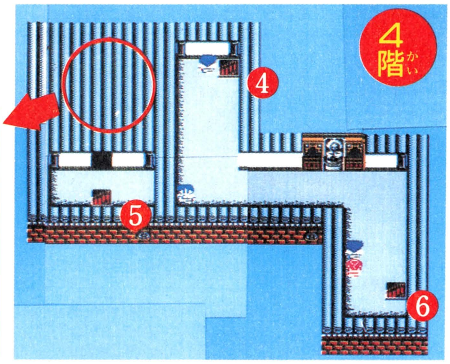


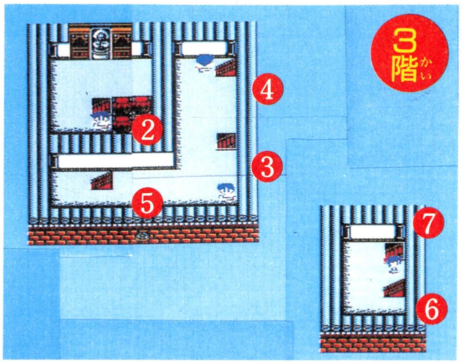
ついに黒風楼へ!

蜃気楼のからくりを見抜くと次はいよいよ黒風楼へ進める。5階建てのこの塔にも蜃気楼と同じからくりが仕掛けてあるが、ここまで来た人ならすぐに分かるはずだ。4階へ行くとあるイベントが起こって、これに勝たねば先へ進めない。イベントが済むまでは余力を残しながら進んで行こう。

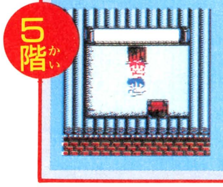








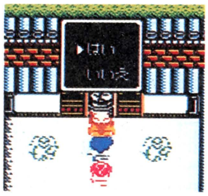
最上階の5階にあるものとは?



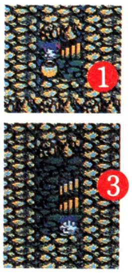
この5階にあるアイテムを持ち帰れば修業は終了だ。しかし4階から5階へ行くにはあるイベントが待っているぞ。

洞窟の奥底で死闘

黒風楼をクリアしてアイテムを持って高老荘へ戻ると、レベルをかなり上げてくれてそのうえらいちとまたパーティが組める。洞窟へは仙人に頼むとスタート地点まで飛ばしてくれるぞ。



✪はいを選ぶと洞窟の中へ一瞬のうちに飛ばしてくれるよ



✪✪下の小部屋はループしている。上っても上っても同じ部屋だ

王と対決

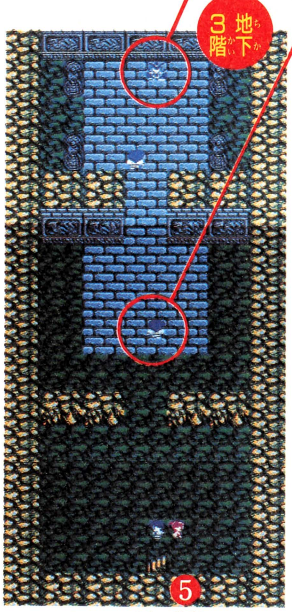
最下層の地下3階には玄武の章で闘ったかるらが待ち構えている。かるらを倒して奥へ進むと朱雀王との対決が始まる。こいつさえ倒せば次の章へ進めるぞ。

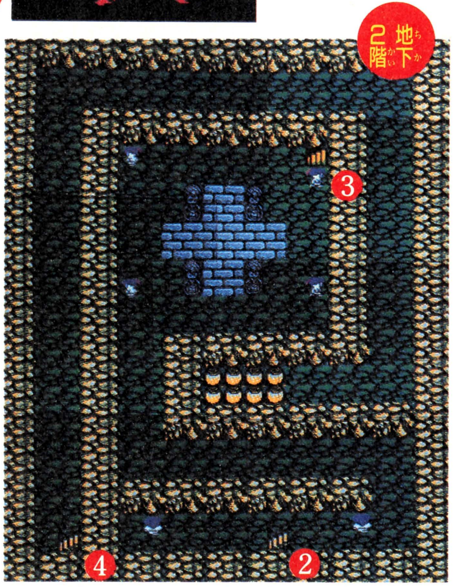


✪かるらと2度目の闘い。少し手強くなってるかな



✪朱雀王登場! ちょっと見とれてしまう姿だ





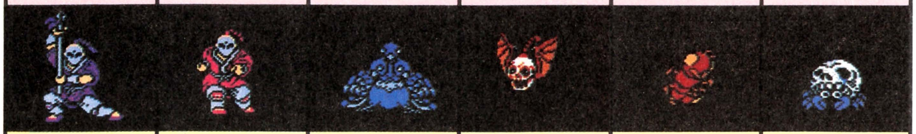


ダンジョンマップ上の番号はマップのつながりを示している。なお、「地下1階」のマップは上と下がつながっている。

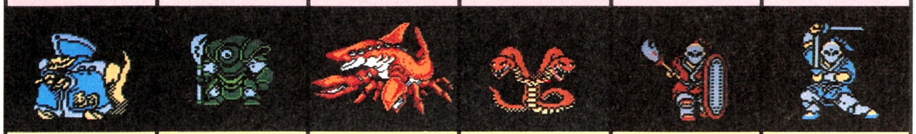
玄武の章と仙府の章に出てくる主な敵キャラのデータを公開だ

紅瓢箪を取ってから出現するモンスター。玄武の章と仙府の章のモンスターの主なヤツを紹介しよう。ここに出てくるモンスターは紅瓢箪で吸い込むことができる。どのモンスターを自分の仲間につけるか迷ったときなどの参考にして欲しい。

名前
姿
攻（攻撃力）
防（防御力）
HP
術（モンスターが使える術）
コメント



	まそうしゅ	かくていし	ひっぽう	じゃかしん	かえんむかで	どくろかぶり
攻	85	85	54	55	80	60
防	30	30	32	44	30	45
HP	53	40	52	42	45	28
術	なし	なし	れっき	しんか	なし	なし
コメント	槍の使い手だ。体力で勝負！	完全な肉体派。防御力は低いが	れっきの術は魅力的だぞ	しんかの術を有効に使おう	特殊能力で火を吐き散らす	まひこうせんを使ってくるぞ



	じゅもんりゅう	よろいからくり	じごくざめ	そうとうだ	じゃけんへい	そうけんへい
攻	30	60	90	80	120	110
防	30	60	60	44	40	40
HP	38	40	37	50	79	70
術	よみのめっし	なし	なし	なし	なし	なし
コメント	強力な術を使えるモンスター	攻守にバランスのとれたヤツだ	特殊能力はかみつくことだ	2つの頭を持つモンスター	鍛えあげた肉体で敵を圧倒する	風水の塔で出現。味方につけよう



	ぺきんだっく	ふかひれ	こどくむし	だいちのきし	べにすだま	ていこう	かくていらかん	さつじんばち	とうろうけんし
攻	90	90	90	100	120	20	120	90	90
防	60	60	60	70	65	30	30	60	30
HP	68	58	95	60	34	45	75	39	56
術	なし	なし	なし	こうませんぷう	なし	かりん、かんろ	なし	なし	なし
コメント	変な顔で笑って敵の力を下げる	特殊能力は熱湯をまくことだ	あまり役には立たないかも	ぜひとも味方につけたい強さ	火を吐くという特殊能力がある	術を2つも使える便利なヤツだ	防御に比べて攻撃力は高い	なりは小さいが攻撃力は高い	攻撃力だけなら高いぞ



	からくり3ごう	からくり1ごう	うんしょく	ましょうきょう	だいてつじん	てつぶじん	いっかくりゅう	ひふきむし	きょんしー
攻	125	110	120	120	120	110	110	90	100
防	75	80	90	80	80	50	70	70	30
HP	78	70	80	59	70	45	60	49	70
術	なし	なし	らいこう	げだつのほう	なし	なし	なし	なし	なし
コメント	特殊能力は怪光線を放つこと	ぽっと火を吐く1ごうだ	強力な術を使う。ぜひ味方しよう	吸い込みづらいが役に立つぞ	丈夫な体で火を吐きまくる	冷気を吐く特殊能力を持ってる	見ためはいいが特技はなし	こいつも火を吐くことができる	敵として出会うと仲間を呼ぶ



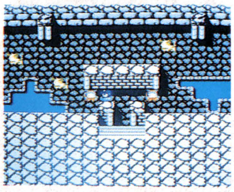
	いなずまりゅう	そうとうりゅう	くるかん	りゅうしんかん	すいこうき	きっこうへい	じごくまだら	かくていらせつ	ひそうらかん
攻	142	144	105	100	120	140	90	100	130
防	90	90	85	80	60	70	100	50	65
HP	77	91	59	70	56	84	62	60	60
術	なし	なし	しゃくりん	かげしばり	ばくひょう	なし	なし	なし	なし
コメント	特殊能力で落雷を使うぞ	火を吐く。これでもザコキャラ	なかなか使えるモンスター	わりと平均的なモンスターだ	術も使えるし攻撃力も高い	術はなくても攻撃力が光ってる	しぶとさだけなら特級品だ	素手の戦闘が得意。それのみ	どことなく日本風な感じ

サンサーラ・ナーガ

竜使いを知っていますか？　一本の笛で竜をおもいのままにあやつり、その仕事の困難さゆえに人々から尊敬を集めていた…そんな時代の物語です。竜の卵捜しから、手塩にかけて竜を育て、そして起こる幾つかの出会いと別れ。旅の途中で耳にする天空の迷宮にいるという「カオス・ドラゴン」。アニメ映画「バトレイバー」などの監督を手掛けた押井 守が、ファミコンソフトに濃密なストーリー性とドラマティックな新しい手法を導入、キャラクターデザインにあの「ファミ通」でおなじみの 桜 玉吉をえて世に問うRPGの問題作、

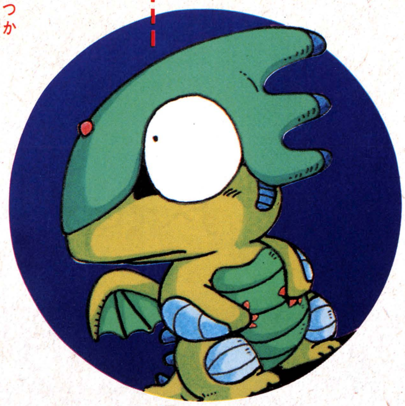
いよいよ登場！

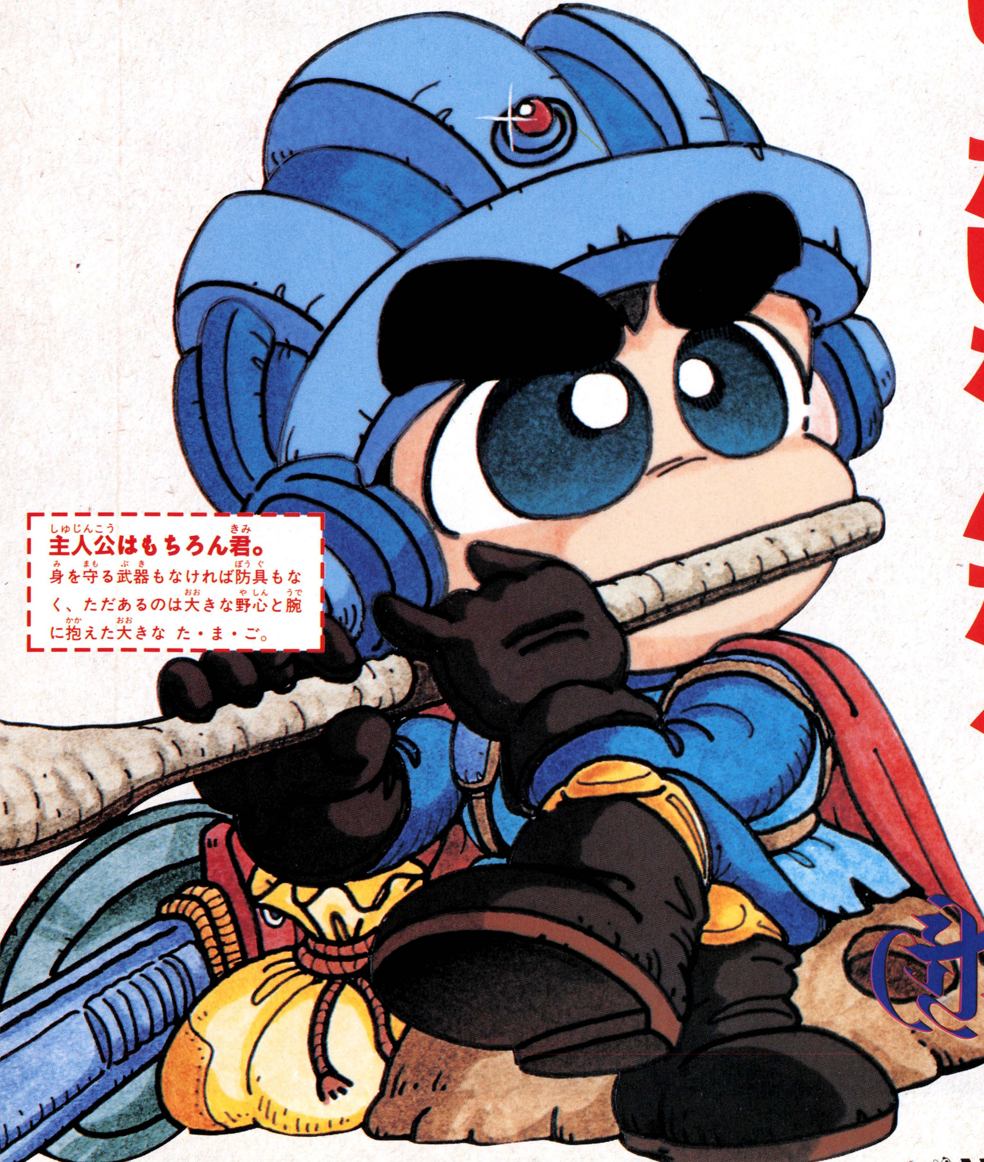




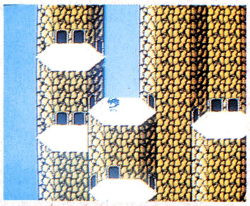
"竜使い"っていったいなんだろ！

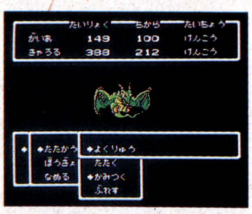
君のパートナー竜。
君の性格によってこの竜の性格が決まってしまう、わがままな竜にはしないようお気を付け下さいまし。

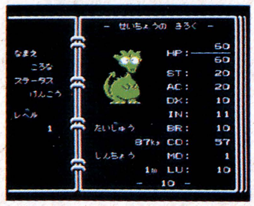




主人公はもちろん君。
身を守る武器もなければ防具もなく、ただあるのは大きな野心と腕に抱えた大きな　た・ま・ご。







'90年3月発売予定

発売元：Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷2-8-16

ファミリーコンピュータ™用カセット

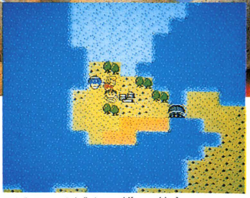
12月23日

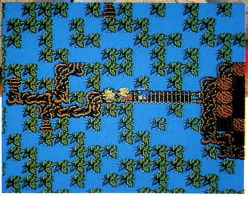
1989年12月23日。この日はぼくたちにとって、
おそらく一生忘れることのできない日となることだろう。
愛、勇気、希望…、夢と冒険に彩られた、新しい伝説が誕生した日として…。
そう、新しいギリシア神話の世界が幕を開いた日として、
ぼくたちはいつまでも記憶にとどめておくことだろう。
"ヘラクレスの栄光II 〜タイタンの滅亡"、12月23日登場。

すべてにスケールアップした本格的R.P.G.、ヘラクレスの栄光・第2弾!!

希望小売価格5,900円(税別)
(バッテリーバックアップ付)




一人増え、二人増え、旅する仲間は…?


ダンジョンとか、こんなのとかも…?


船だけが乗り物ではない…?



50種類以上も、ゾロゾロ、ゾロゾロ…!?



ものがたりは、一通の手紙から…?

DECO データイースト株式会社 〒167 東京都杉並区上荻2-31-12
TEL. 03-398-5317・5425



Nintendo GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。
てけてけ!
アスミックくんワールド
対戦型
1人でも遊べます
株式会社アスミック 〒162 東京都新宿区揚場町1-21
ASMIK
このおもしろさは、テケテケなんてもんじゃない。
マキマキ
敵のコミカルな動きに見とれていると失神させられるゾ!
骨
拾って敵にぶつけるんだけど、何の骨?
カガリン
スピーディーな動き+毒の粉ふりまき攻撃=ツヨイ!
コンパス
コレがあれば、カギがどこにあるか大体の見当がつく。バッチリ使いこなせ!
バクダン
攻撃&探索に使えるパワフル・アイテム。一度に最大5個の穴があけられるぞ!
ジャガタン
ちょっぴりオチャメで憎めない敵。ナ〜ンテ眺めていると突然転がってくるアブナイ奴。
タブタ
各ワールドの最後に登場するボスキャラはなかなか手ごわい!コイツも太っているが、見かけより素早い。
かき氷
食べると凍気が吐けるようになるよ。そのあとは…。
ブーメラン
敵をなぎ倒して戻ってくるブーメランは、心強い攻撃用アイテム。
ジョイマー
32階建ての塔の中は迷路状!?ザウズンの手下もたくさんいる。
シャベル
とにかく!ザクザク穴を掘れる!
ホットゲ
異次元の田舎者。毒のトゲを飛ばされたら逃げるのが一番。
ガマリン
とても凶暴な方なので逃げましょう!
カギ
階段の扉のカギがないと上の階へ進めない。カギを入手すれば、ステージクリアは近い!
ザウズン
世界を闇の恐怖へおとしいれた張本人。巨大な塔の最上階でふんぞりかえっているゾ。
カレーライス
アスミックくんの大好物。食べると炎を吐けるようになっちゃう。
モスベー
動きは遅い、でもボスキャラ。糸のようなモノを吐いちゃったりする。
アミちゃん
通信ケーブルを使えば、女の子の恐竜・アミちゃんと2匹同時プレイが楽しめる!
アスミックの顔。ゲームボーイで登場!
12月27日(水)発売
定価3090円(税込)
アスミックテレホンサービス ファミコン・ゲームボーイ専用▶☎03-235-5619 メガドライブ専用▶☎03-235-5902 PCエンジン専用▶☎03-235-5903



※画面は開発中のものです。

株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21



●2M＋64KSRAMバッテリーバックアップ
●価格6,500円（税別）

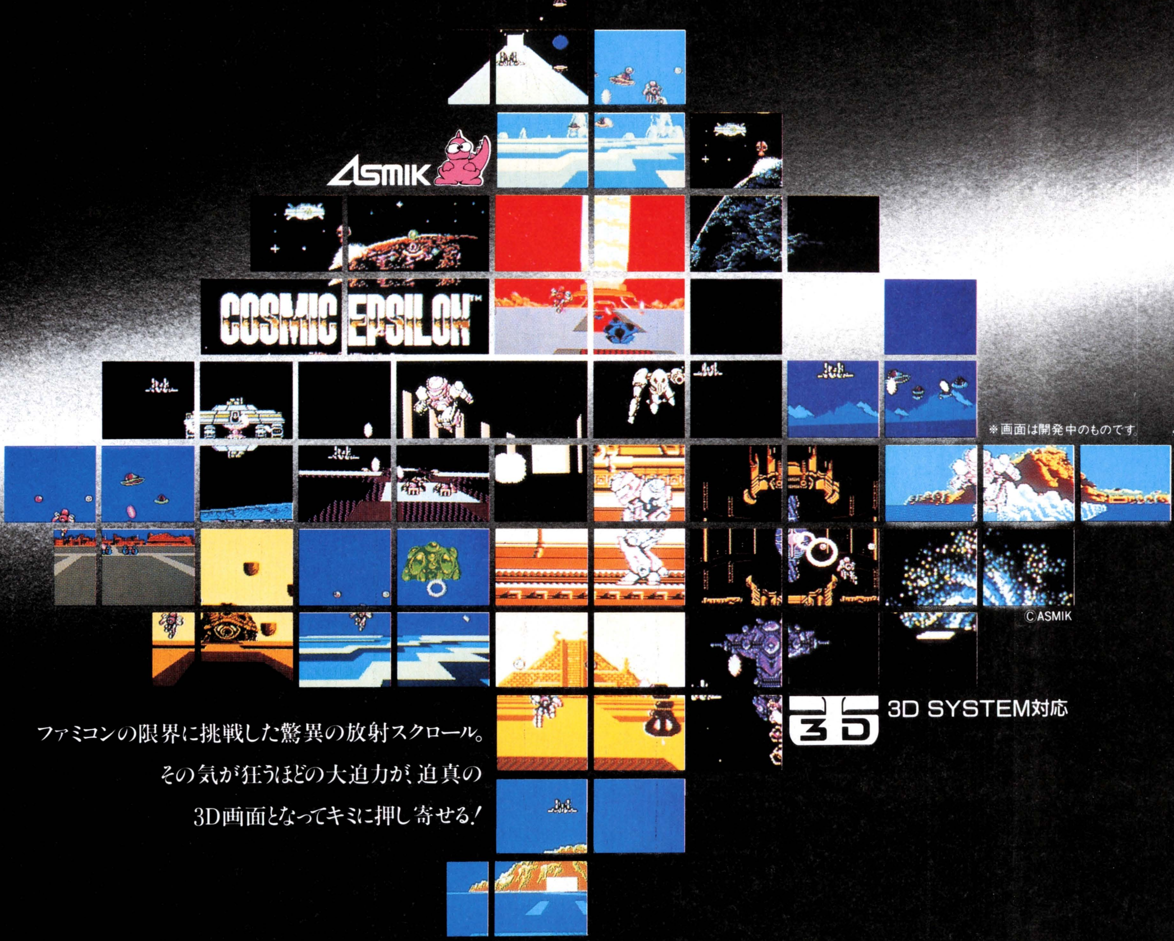
「ディープダンジョンⅣ」イメージソング、発売間近!!

革命的な"オートマッピングシステム"搭載の3DタイプRPG・「ディープダンジョンⅣ」は、これまでのディープダンジョンシリーズを超える一大巨編／このゲームのイメージソングとして使われているのが、本城未沙子が歌う「ディープダンジョン」です。 あのFENCE. OF. DEFENSE PROJECTのプロデュースによるサウンドに乗り、本城未沙子のハリのあるヴォイスが、サエキけんぞう氏の言葉のツブテを君に投げかける!!さあレコード屋さんに行って、光の地図、盗み出そう!!
CDシングルに同封のプレメンバーズカードをアスミックに送ると、もれなくプレゼントがもらえたり、ゲームの情報付きプレゼントが抽選で当たるよ／詳しくはアスミックテレホンサービスへ。☎03(235)5619



価格938円
（税込）

任天堂 ファミリーコンピュータ



ファミコンの限界に挑戦した驚異の放射スクロール。
その気が狂うほどの大迫力が、迫真の
3D画面となってキミに押し寄せる!

クリアしてみろよ

コズミック イプシロン

[11/24 FRI. NOW ON SALE ¥6500(税別)]

■ アスミックテレホンサービス ファミコン専用▶☎03-235-5619 メガドライブ専用▶☎03-235-5902 PCエンジン専用▶☎03-235-5903 株式会社アスミック 〒162 東京都新宿区揚場町1-21 ■


'89大ヒット劇場用アニメーション
宮崎駿監督作品
魔女の宅急便
いまただ予約受付中
'90年1月1日発売
そして1989年——魔女の宅急便
'84年「風の谷のナウシカ」
'86年「天空の城ラピュタ」
'88年「となりのトトロ」
先着3万名様に特製ジジのマスコット人形をプレゼント
予約特典
Animage Video
SALE or RENTAL
徳間書店アニメージュビデオ
魔女の宅急便
プロデューサー・脚本・監督……宮崎駿
原作……角野栄子(福音館書店刊)
徳間書店・ヤマト運輸・日本テレビ放送網提携作品
ビスタサイズ ステレオHiFi カラー103分
VHS TKVO-60022 βII TKUO-60023
税込価格12800円 税抜価格12427円
©角野栄子・二馬力・徳間書店●発売元/徳間書店 制作協力/徳間ジャパン 販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

ファンタジックなスペクタクルソフト誕生

アクションゲームがストーリを持った

アクションゲームがストーリーを持った。
夜毎、夢に出てくる彼女は誰？ ハイスクールの一年生、主人公のローシュがスパークに包まれたとき、物語は始まる。
グラフィカルな背景をバックに繰り広げられるファンタジックなアクション、ストーリーの展開がバッチリわかるアニメーション画面。
早くも、クラスの中で話題騒然スペクタクルソフトの誕生だ。



ザ ロード・オブ・キング™

JF-25　ファミリーコンピュータ用カセット

12月21日発売 ¥5,600 消費税別



〈アクション画面〉
グラフィカルな背景をバックに巨大なモンスターたちと主人公ローシュとのダイナミックなアクションが快感。



〈アニメーション画面〉
ストーリーの展開が美しいアニメで紹介されるのがこの画面。

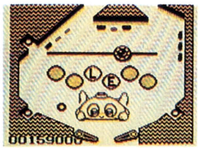
に新風

ヒーロー集合!! DMG-PPJ

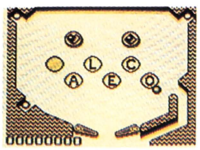
ピンボール・パーティ

1月12日発売
¥2,980(消費税含)

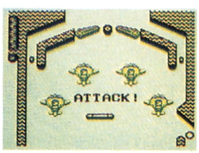
対戦型 1人でも遊べます　Nintendo GAME BOY



〈NORMAL GAME〉
本物のピンボールマシーンそのままの感覚で、プレーできるゾ。



〈EXTRA GAME〉
シューティングゲーム、ビンゴゲームをはじめバラエティーにとんだ ピンボールが楽めまるゾ。



〈2P GAME〉
もちろん対戦モードだってある。向い合って、サッカーのようにゴールを狙い合えるんだ。また、サウンドモードもあるぞ。

キミの街に スーパーゲーム大集合

〈イベント〉
気迫でぶつかれ／寺尾のどすこい大相撲トーナメントをはじめ、ジャレコのスーパーゲームをいっきに見せちゃう熱いイベントが君の街にやってくる。寒さを吹き飛ばして、みんなでエキサイトしようぜ。
開催時間や詳しいことを知りたい人はここに電話してネ。
ジャレコ 販売2部 青木まで
TEL 03-708-4820
景品もいっぱい用意してあるヨ。
優勝賞品　なんとゲームボーイ本体がもらえちゃう。
参加賞　参加者全員に寺尾のどすこい大相撲のテレホンカードを大サービス
※その他豪華賞品がいろいろもらえるから、みんな参加してくれ／ なお、参加資格は中学生までだよ。

12/16㊏〈千代田区〉シントクエコー店4Fトイマート〈八尾市〉吉岡玩具店
12/26㊋〈昭島市〉エスパ昭島店
12/27㊌〈立川市〉立川髙島屋



ヒーロー集合!! ピンボールパーティ テレホンカードプレゼント

ジャレコのゲームボーイソフト第一弾、「ヒーロー集合!!ピンボールパーティ」の発売を記念して、特製テレホンカードが当るキャンペーンを行ないます。〈問題〉「ヒーロー集合!!ピンボールパーティ」のエクストラゲームで、ある条件を満たすと女の子からパスワードがもらえます。そのパスワードとは何でしょう？
〈応募方法〉ハガキに、商品の取扱説明書についている応募券を貼り、問題のパスワード、住所、氏名、年齢、職業または学年を明記し、下記の宛先までお送りください。
〈宛先〉〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 株式会社ジャレコ「ピンボールパーティ パスワード」係 〈しめきり〉平成2年1月31日(当日消印有効)●抽選で100名様に特選テレホンカードをプレゼントします。
(当選は、発送をもって発表にかえさせていただきます。)



新発想ゲームソフトあらわる

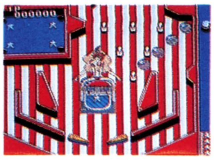
なんと、ピンボールとロールプレイングがドッキング

ありきたりのゲームにあきた君にうれしいニュース。ピンボールの痛快さとR・P・Gのストーリーが同時に楽しめるのが、このソフトだ。囚われの身になったお姫様を救うために、5つのフロアーをクリアーして、お城の最上階の大ボスをやっつけるのは誰だ！もちろん、普通のピンボールも楽しめて、早くも、クラスの中で話題沸騰。

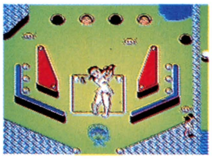
ピンボールクエスト
PINBALL QUEST™

JF-26　ファミリーコンピュータ用カセット

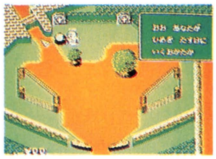
本日発売　¥5,600 消費税別



〈POP／POP／(ボーリングモード)〉の要領で、ボールをヒットして、ピンを倒す痛快モード。



〈VIVA／GOLF(ゴルフモード)〉フィールドのホールを狙って、スコアーアップ。その他、サーカスモードもあるヨ。



〈クエストモード〉ピンボールとR.P.G.がドッキングしたのがこのモード。5つのフロアーをクリアーして、お姫様を救い出そう。

JALECO

ゲームボーイ

あのピンボールマシーンが手のひらサイズになった。ジャレコのヒーローキャラクターが、あちこちで飛び出すおもしろフィールド。ボールをはじく感触はまさに本物のタッチ。台をゆらすことだってできるエキサイティングソフトなんだ。ひょっとして、クラスの中からピンボールの魔術師が誕生するかもしれないゾ。

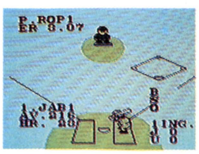
ベースボール・キッズ

DMG-BKJ

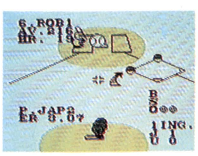
1990年3月発売
¥3,300(消費税含)

対戦型　1人でも遊べます
Nintendo GAME BOY

画面アングルが攻、守によって変る実戦感覚ソフト。ゲームボーイの限界を追求した、スムーズなスクロールで、エキサイティングなプレーが楽しめるゾ。対戦モードで、クラスのMVPだって決めることもできるんだ。



〈攻撃時〉ボールが打ちやすいバックネットから見たアングル。



〈守備時〉まさにホームベースに投げ込む感覚のピッチャーから見たアングル。

株式会社ジャレコ

- ●本社／〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表)
- ●大阪／〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表)
- ●福岡／〒812 福岡市博多区比恵町1-1 楠本第7ビル1F ☎092(482)6811(代表)
- ●サービスセンター／〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271(代表)

ジャレコテレホンサービス
東京03(708)4871　大阪06(385)0801


Nintendo
GAME BOY™
興奮度120%! 超激的対戦見参!!
ハイパーバトル
対戦型
1人でも遊べます
北斗の拳
凄絶十番勝負
Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1989年12月22日発売 DMG-HKJ 希望小売価格（税込み）3,500円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区5-17-11 白鳳ビル ©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画 ゲームボーイ®は任天堂の商標です。

Nintendo GAME BOY™

ゲームボーイ™専用カートリッジ

対戦型 1人でも遊べます

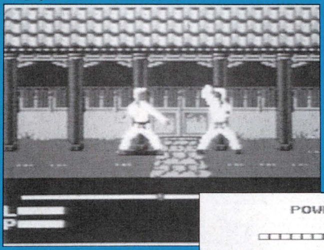
マスターカラテカ
Master Karateka™

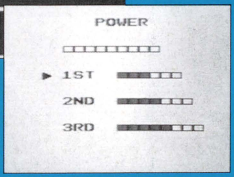
「陰の空手」64代伝人としての命を賭けた戦いがいま始まる…。



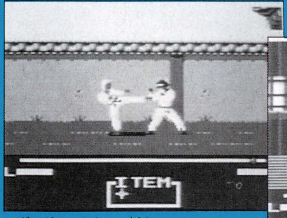
通常モードと対戦モードの2つの魅力！

対戦モード画面

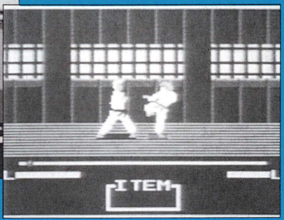




対戦モードのパラメーター



次々に敵が現れるぞ！



道場内部へと侵入だ！

世界中にあるおびただしい数の流派。その昔それらの源流とでも言うべき空手があった。幾多の開祖、名手を排出した後それらは歴史の闇に消えていった……。武者修行の旅から故郷へ帰って来た君は愕然とした。尊敬していた兄弟子が自らをアクマ将軍と称し、横暴の限りを尽くしていた。怒りに燃える君は、悪の巣窟と化した『陰の空手』道場に単身乗り込んだ！

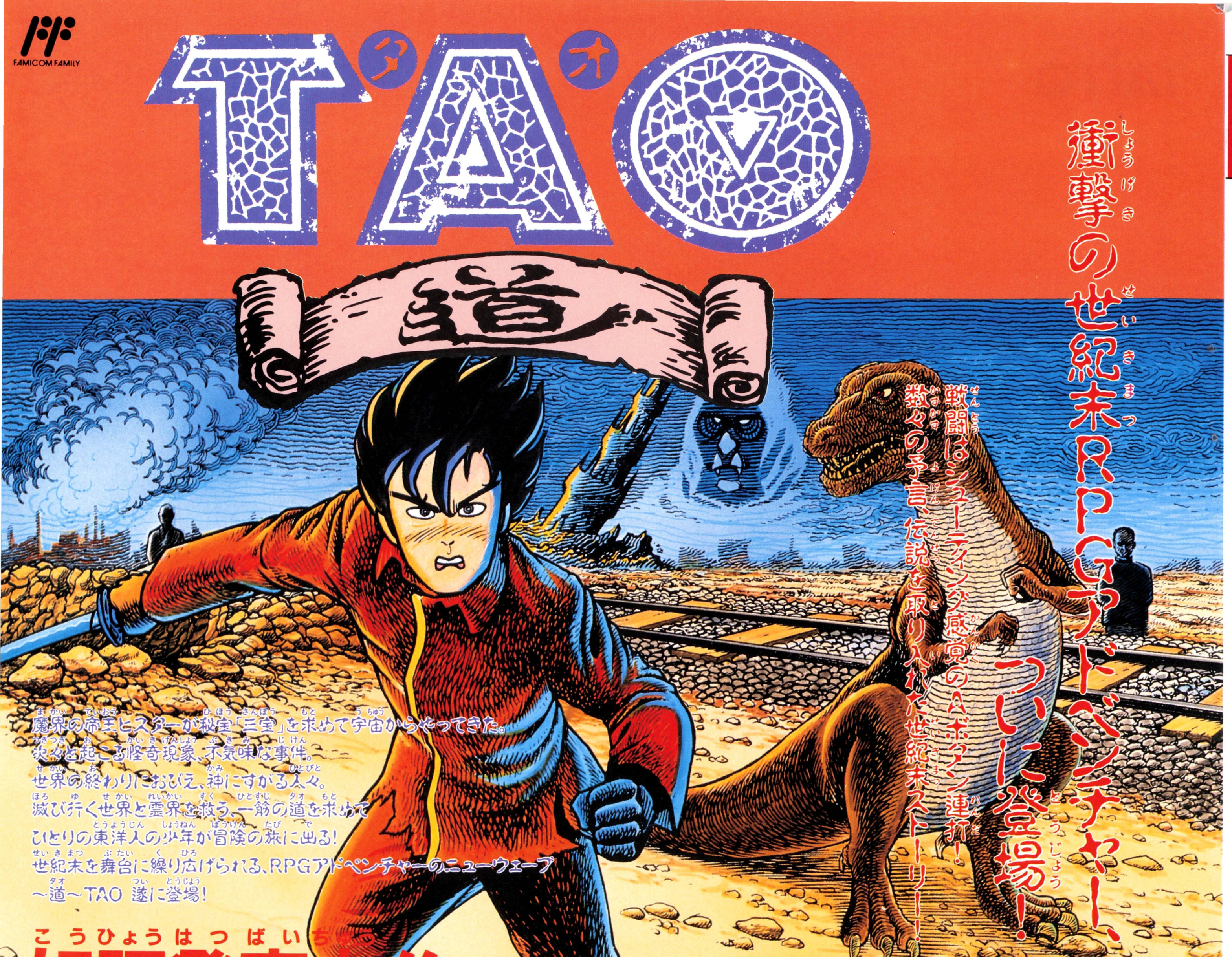
パラメーターで君自身の能力を設定して、老師の仇討ちを果たし、マリコ姫を救出するのだ！

対戦モードでは、相手の手の内をいかに読むか、という戦略的要素が加わった！パラメーターで能力設定をして選手の個性を決めるのは君だ！

12月28日発売 ¥2,900（予）

- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 表示価格は税込みになっております。
- 写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
- 全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

新正工業株式会社
東京都台東区駒形1-4-8
バンダイ第5ビル2F 〒111

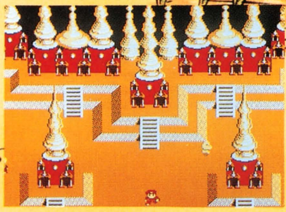


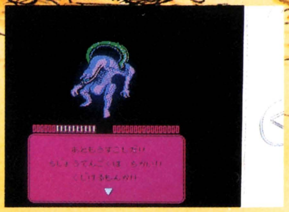
好評発売中!!

ファミリーコンピューター用2Mロムカセット

標準小売価格 ¥5,500(税抜価格)



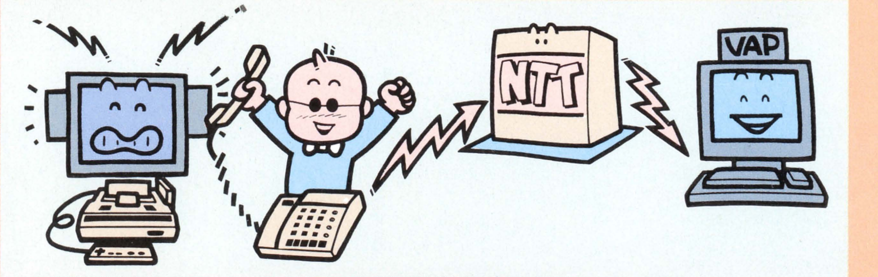




電話でコンテストしてしまうというお知らせだ!

バップテレコンシステム

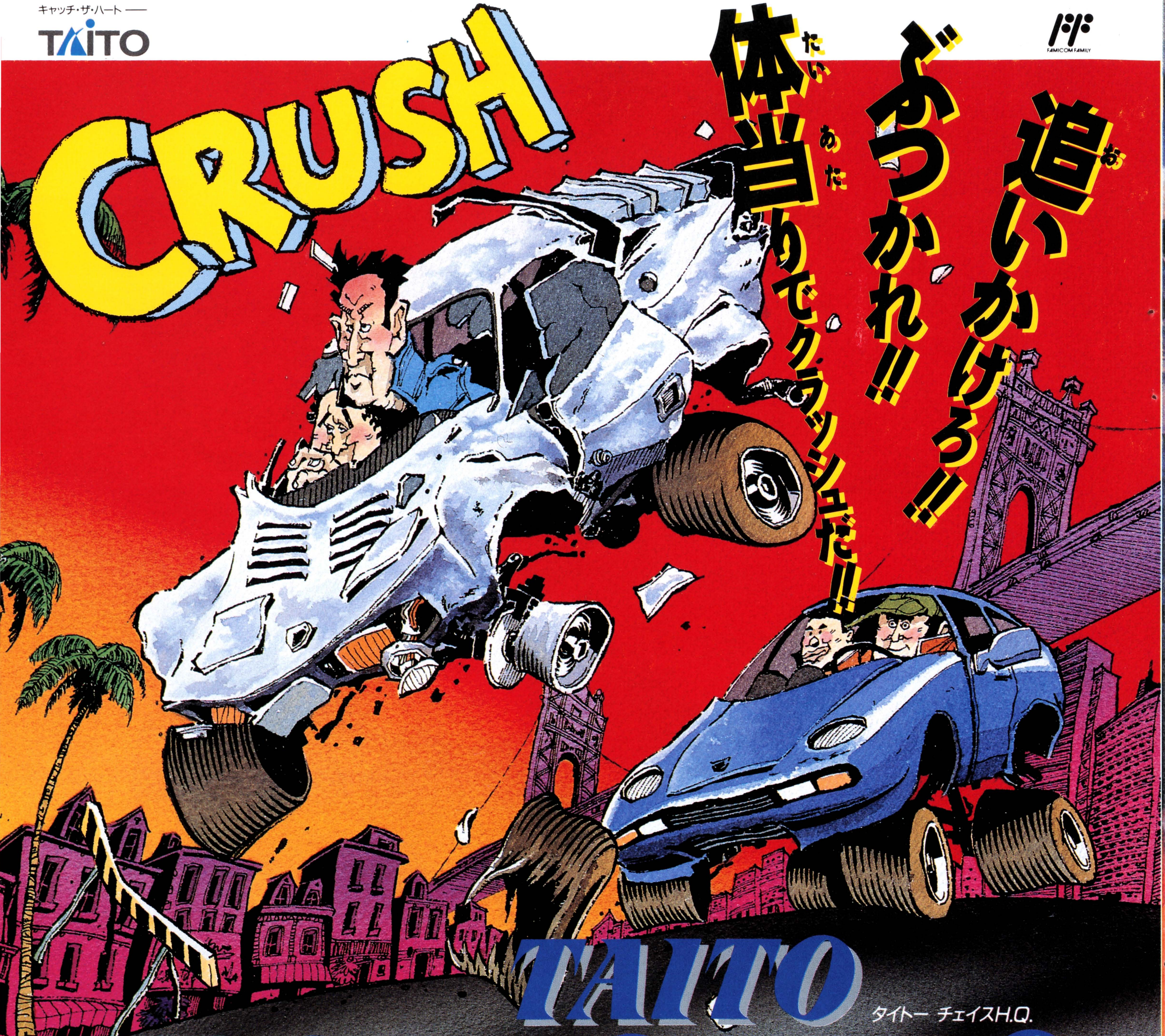
今までのゲームコンテストっていうと会場に行って制限時間3分なんてものが多かったよね。ところが現在バップで開発中のバップテレコンシステムなら家にいてもコンテストに参加できるんだ。どうするのかっていうと、キミが達成した記録、セーブしたデータをテレビのスピーカーから電話を使って送る。するとバップのコンピューターがそれを集計して君の全国順位やコンテストデータをすぐに教えてくれる。つまりキミの普段の実力がそのまんま発揮できるってことだよね。このシステム、まだ開発中だけど、来年春発売予定の野球ゲーム「ベースボールファイター」からはカセットに内蔵する予定だから楽しみにしていてほしい！　この「ベースボールファイター」は去年発売したスーパーリアルベースボールに続く野球ゲーム。12球団公認の選手実名はもちろん、リアルなアクション性もさらに改良し、さまざまなペナントモードも充実している、幕の内野球ゲームだ。この「ベースボールファイター」では、テレコンシステム用に12種類の「隠れ記録」も用意してあるぞ。詳しくは続報で！



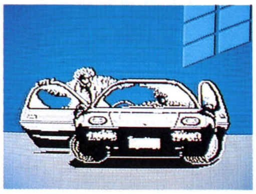
(特許申請中)

〒102 東京都千代田区四番町5-6 日本テレビ四番町別館4F (株)バップ

キャッチ・ザ・ハート——
TAITO







スピード感!!爽快感!!おなじみCHASE H.Q.がファミコンになってやってきた!!

多彩な犯罪の起こる街、ニューヨークに、CHASE特捜本部、通称CHASE H.Q.が設けられた。刑事トニー・ギブソンは、相棒のレイモンド・ブロディーと共に、日夜逃走する犯人車とカーチェイスを繰り広げていく。
「逃走車発見!! 追いかけろ!!よおし、体当りしてクラッシュだ!!」
ゲームは7ラウンド。どんどん犯人車はパワーアップしていく。キミはどこまで犯人車に追いつけるか!?どこまでクラッシュさせられるか!?自慢の腕を試してくれ!!

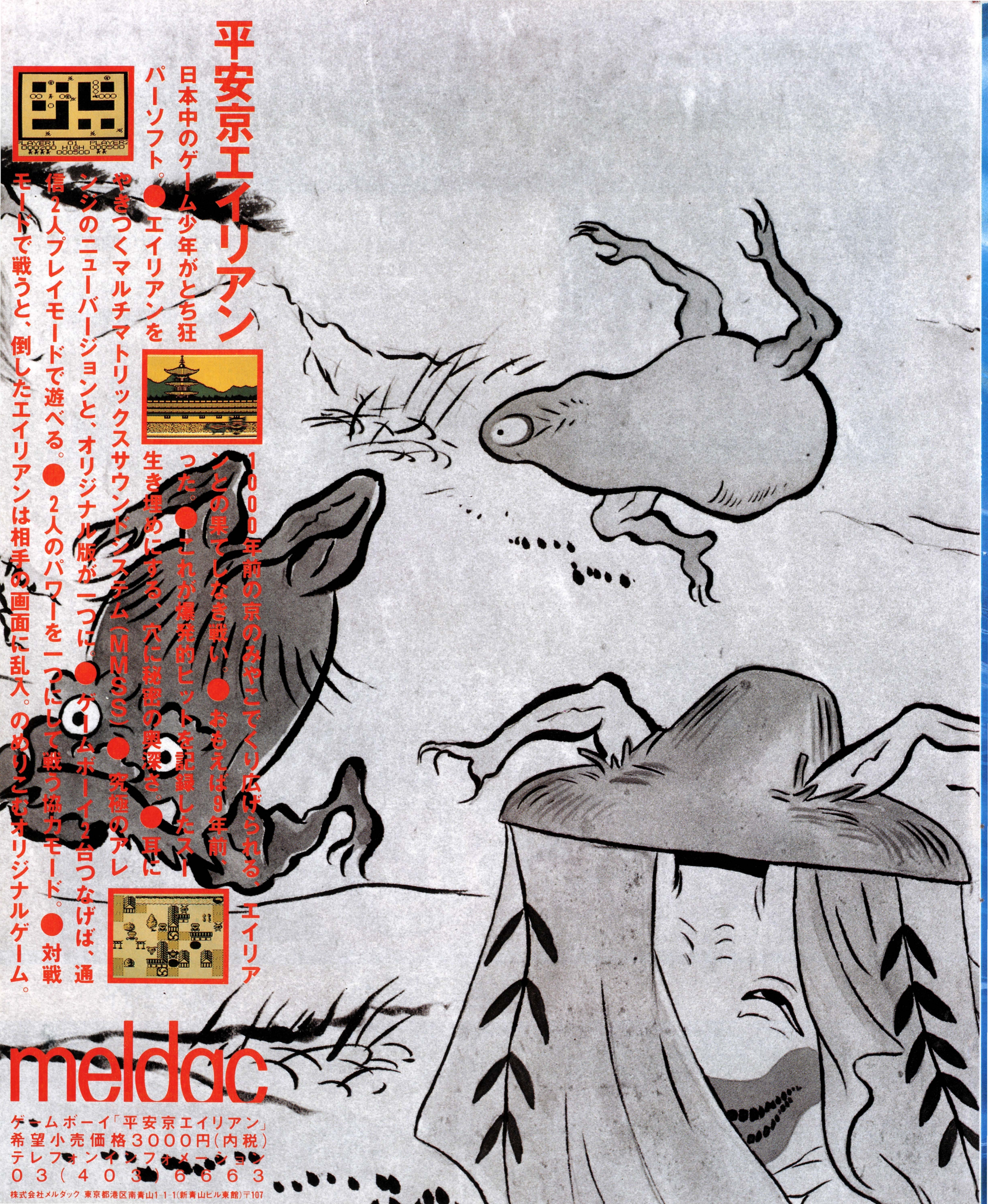
12月8日好評発売中●価格5,900円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット●上記の価格には、消費税は含まれておりません。

●販売元
株式会社タイトー
本 社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

●製作・発売元
株式会社ディスコ

タイトーファミコン情報局
東京03(239)4000 高松0878(33)6340


Nintendo
GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です
はまりの
名作。


平安京エイリアン
1000年前の京のみやこでくり広げられる、エイリアンとの果てしなき戦い。●おもえば9年前、日本中のゲーム少年がとち狂った。●これが爆発的ヒットを記録したスーパーソフト。●エイリアンを生き埋めにする、穴に秘密の奥深さ。●耳にやきつくマルチマトリックスサウンドシステム(MMSS)●究極のアレンジのニューバージョンと、オリジナル版が一つに。●ゲームボーイ2台つなげば、通信2人プレイモードで遊べる。●2人のパワーを一つにして戦う協力モード。●対戦モードで戦うと、倒したエイリアンは相手の画面に乱入。のめりこむオリジナルゲーム。
meldac
ゲームボーイ「平安京エイリアン」
希望小売価格3000円(内税)
テレフォンインフォメーション
03(403)6663
株式会社メルダック 東京都港区南青山1-1-1(新青山ビル東館)〒107



FAMICOM FAMILY
遊ぶなら、これだ～！
あの「野球盤」がファミコンになった！
すなわち、野球の神髄を
知りつくしたベースボールゲーム
これからは、"勝った！買った！"の大騒動！
魅力の7大機能を内蔵して、
今、プレイボ～ル！
本日(12月15日)発売!!
アイテム
いだてんスパイク 300
パワーバット 300
はがねのバット 300
ミズノグラブ 300
ぎんざのグラブ 30
しきん
「ここは、どうぐや
だがなにようか？」
私の店で道具をお買い上げ下さるのは、いわゆるひとつのパワーアップですネ！
バッティング
・ホームラン 1 2ポイント
・ヒット 2 2ポイント
・ぼんだ 1 0ポイント
ぶり 3 0ポイント
4ポイント
まじんのことば
「しょうもない！
たまを
よーみんかい！！」
オレの特訓に合格するまで、何度でも出直して来い！
ファミリーコンピュータTM用カセット
ファミコン野球盤
バッテリーバックアップ
ROMカセット
1M＋1M＋64K・SRAM
¥6,200(消費税別)
エポック社
東京都台東区駒形1-12-3 〒111 TEL.03(843)8811(代)
©1989 EPOCH CO., LTD
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



SEGA
16の指輪をめぐるアクションRPG
またひとつ神話が生まれた。
セガ体感ゲーム開発チームとSSTバンドが
手を結び、ヴァーミリオンは誕生した。
ストーリー展開の面白さ、アクションシーンの意外性、
道中やダンジョンの3-D表現。
そして、イメージを豊かに広げるSSTバンドの
ゲームサウンド。 RPGの既成概念を
超えた16ビットRPG大巨編。
メガドライブから、またひとつ
神話が生まれた。
ヴァーミリオン
バックアップ機能搭載 8,500円標準小売価格
メガドライブカートリッジの快進撃だ!
ゴールデンアックス 6,000円標準小売価格
ザ・スーパー忍 6,000円標準小売価格
©SEGA 1989/MUSIC
©1989 YUZO KOSHIRO
マージャンCOP竜―白狼の野望― 5,500円標準小売価格
TATSUJIN 6,000円標準小売価格
©SEGA 1989 ORIGINAL GAME
©TOAPLAN CO.,Ltd. 1988
興奮ひきだす 16ビットの ハイパワー
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
21,000円
標準小売価格
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※記載価格には消費税は含まれておりません。
株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター

ついに出たァ！

思わず興奮！
究極のゲームここに参上

ファミコン用
ROMカセット

パピヨンギャルズ Papillon Gals



発売中！

これは太古の銀河系における人類創生期の壮絶な戦いの物語である……。全宇宙を支配する巫女〝ゾーラ〟により魔窟に幽閉された双子の美少女イヴを救い出さなければ地球の人類誕生を実現させる事はもはや絶望的だ。巫女〝ゾーラ〟を潰滅し楽園を創造する為に君はアダム式戦闘機〝パピヨン〟に乗り込み敢然と戦いを挑まなければならない。人類誕生の鍵を握るのは君しかいない。なぜならイヴを救わなければ今の君自身も存在しないのだから……‼

希望小売価格￥6,800

麻雀サミット

—歌舞伎町篇—

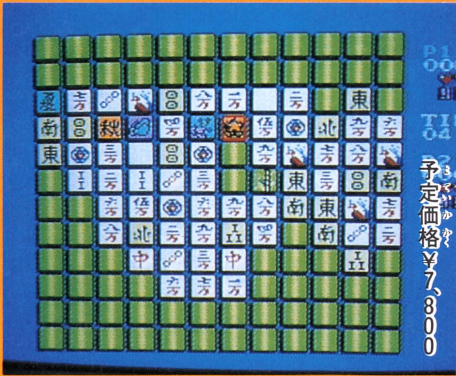


日本初三種類麻雀
プラスグラフィック

- ●麻雀
- ●本格十六牌麻雀
- ●中国花牌麻雀

12月／下旬発売予定
予定価格￥7,800

四川麻雀



1990.1月／20日発売予定
予定価格￥7,800

●お申し込みは今すぐハガキかお電話で！ 即日発送・全商品送料サービス。

〒105
東京都港区浜松町1-27-13
八大浜松町ビル
KK.キネマミュージック A係

●希望商品名
●〒住所
●氏名
●電話番号
●年齢

●お支払い方法…ハガキと電話の場合は商品到着時でＯＫ(一部地域除く)。
現金書留の場合は希望商品名を明記の上、直接お送り下さい。
●18才未満の方がお申し込みのときは、保護者名をご記入下さい。

●仕様の一部を改良の為、予告なく変更することがありますのでご了承下さい。
●タイトル・発売日時等、変更する場合があります。
●類似品にご注意下さい。
●日・祝日は休ませていただきます。

卸・小売業の皆様へ

貴方のお店の販売効率、売上は低くないですか！
キネマミュージックソフトシリーズは確実に売上高、集客力をアップ致します。
キネマミュージック営業部まで、是非ご一報下さい。

●お急ぎの方は、今すぐお電話で！ ☎東京(03)433-5431 午前10時～午後6時 土曜は午後3時まで

株式会社 キネマ音楽出版 〒105 東京都港区浜松町1-27-13 八大浜松町ビル

年末年始と、信玄2の関係。

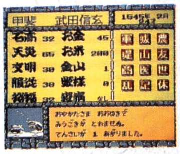
FAMICOM FAMILY

!

発売から、はや4カ月。いまなお、全国各地から皆さんのお便りが続々と寄せられています。年のしめくくりと、新年への希望をこめてここにその一部をご紹介しましょう。

ハガキ1

ちょうどきゅうにおもしろい。画面もみやすいし、最初は難しかったけど、なれてくるとおもしろくてたまらない。（神奈川県・多那友一くん12才）

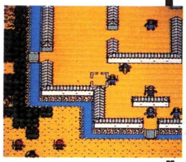


SLGはどうしても難しいと思われがち。画面が単調だったりゲームにのめり込みにくい事のないように工夫してみたのですが、正直言って小学生には難しいかなと思っていました。それが、多那君を始め多くの人からお便りをいただき、とてもびっくり！うれしい誤算です。

ハガキ2

実践的なゲームでたいへんおもしろかった。次作にも期待します。（鹿児島県・上野弘さん36才）

信玄2には、リアルさを演出するためのさまざまな工夫が凝らされていますが、その最たるものは、23種に及ぶバトルフィールドのお城でしょう。これほどダイナミックで、変化に富んだ攻城戦を味わえるSLGは他にありません。





ハガキ5

おもしろかったので、信玄3も出してほしいなって思いました。これからもがんばって下さい。（三重県・長井千幸くん16才）

「ちょっと難しいけどおもしろい」に次いで多かったのが、この「信玄3」への要望でした。まだ具体的な予定は立てていないのですが、みなさんの期待に応えるよう、今後ともより良いゲームづくりに励んで行きたいと思っています。

ハガキ3

ここに中国語で書きます。……貴公司武田信玄2代非常有趣（面白い）。希望能再製作一些有趣的SLG遊戯。（台湾・蘇志明さん20才）

「貴社の武田信玄2はとてもおもしろいので、またこの様な味のあるSLGを作って下さい。」なんと在日？台湾人の方からもお手紙をいただきました。面白いゲームに国境はない！これは私たちHOT・Bの信念です。

ハガキ4

最近のソフトは個性がなくなってしまい、どれも同じ。その点、ホット・ビィはとても観点がいい。（愛知県・野田正博さん23才）

ゲームを創る上で、私たちが最も大事にしているのはオリジナリティーということです。例えば「信玄2」では、史実にストーリー性を持たせる等、他のゲームとはひと味違うアイデアを投入しています。



スーパー戦国シミュレーションゲーム

武田信玄2

品切れ間近！

寒い冬。家にこもりがちなこんな時こそ、気長に楽しめるゲームが欲しい。
待望の冬休み、じっくり取り組めるソフトはないものか？
年末年始はどうもあわただしい。ゆったり落ち着いて遊びたい……。
残暑に誕生以来ロングセラーを続ける「武田信玄2」。
年の瀬にふさわしい重量感をぜひお楽しみください。

●2Mバッテリーバックアップ 希望小売価格 6,800円(税別)

HOT・B 株式会社ホット・ビィ 〒162 東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F

好評発売中 元祖戦国SLG「武田信玄」希望小売価格5,800円（消費税別）



キミのファミコンが異次元マシーンに変わる!

Shifting Sound Effects

いまゲームは超感覚へ。迫力のサウンド機能

付属のステレオタイプ・イヤホーンをターミナルに接続、サウンドシフトをON! 凄い!! キャラの動きに連動しゲーム音が左右に移動するぞ! 想像を超えた臨場感、このパッドはただ者ではない。

Rapid-Fire Shooter

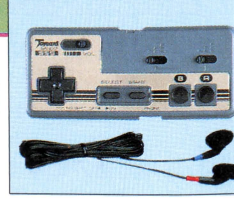
まだ見ぬステージへ。秒間15発の高速連射

A・Bボタンとも、押した数だけ発射する「普通」モード、1秒間に約7.5発の「低速」モード、1秒間に約15発の「高速」モードが設定できる。このパッドはシューティングの強力な武器だ。



これはハドソンの
X'mas
プレゼントだ!

あの大人気、ジョイカードmkⅡのパワーアップ版がこのサンスイバージョン。ほんとは輸出仕様なんだけどクリスマス特別企画として日本のみんなにも楽しんでもらうことになったのだ。



ジョイカード スリーエス
サンスイバージョン

Joycard SANSUI SSS

希望小売価格(消費税別) 2,980円(イヤホン付)

ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡





案内書無料プレゼント

今なら記憶術の内容が詳しくわかる案内書を無料プレゼント! ハガキに必要事項を書いて、今すぐポストへ!!

●ハガキに希望のコースをお書きください。

「希望コース」
郵便番号・住所(フリガナ)
名前(フリガナ)・年令
電話番号

41円

164
東京都中野局
私書箱第1号
東京カルチャーセンター
記憶術683M係

▶講座内容は全部で3コース

1	2	3
大学受験コース	高校受験コース	一般コース

1000項目以上を1週間で完全暗記できる

記憶術

自宅レッスン・カリキュラム

東京カルチャーセンター

東京都杉並区高円寺南1-33-3 ☎03-317-2811


徳間書店
ファミリーコンピュータ Magazine
編集部編著
ファミリーコンピュータ
SQUARE'S
TOM SAWYER
スクウェアのトム・ソーヤ完全攻略本
特大ポスターに冒険大MAPと全モンスターガイド付きだ！
トムとハックと仲間たちの宝探しの旅へ冒険案内ガイドブック
新しい攻略本。
ついに出ちゃったニュー完全攻略本。大型ゲーム時代に応えて判型も大きく登場！
スクウェアのトム・ソーヤ完全攻略本
B6判84ページ　大型マップ・ポスターつき
12月15日ごろ発売　440えん(税込)

ファミマガ Journal

ジャーナル

ファミコンやゲーム関連の話題とプレゼント情報、満載!!

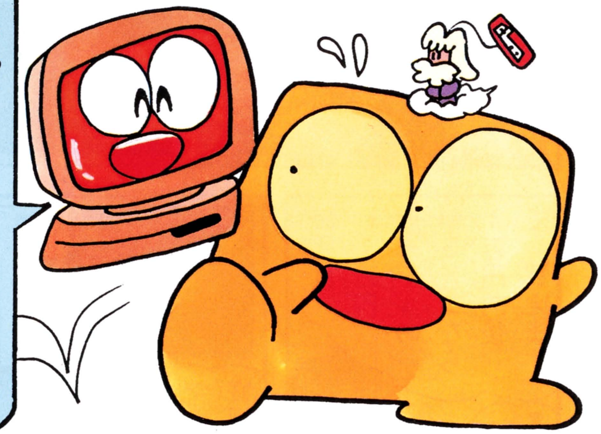
マンガトピックス

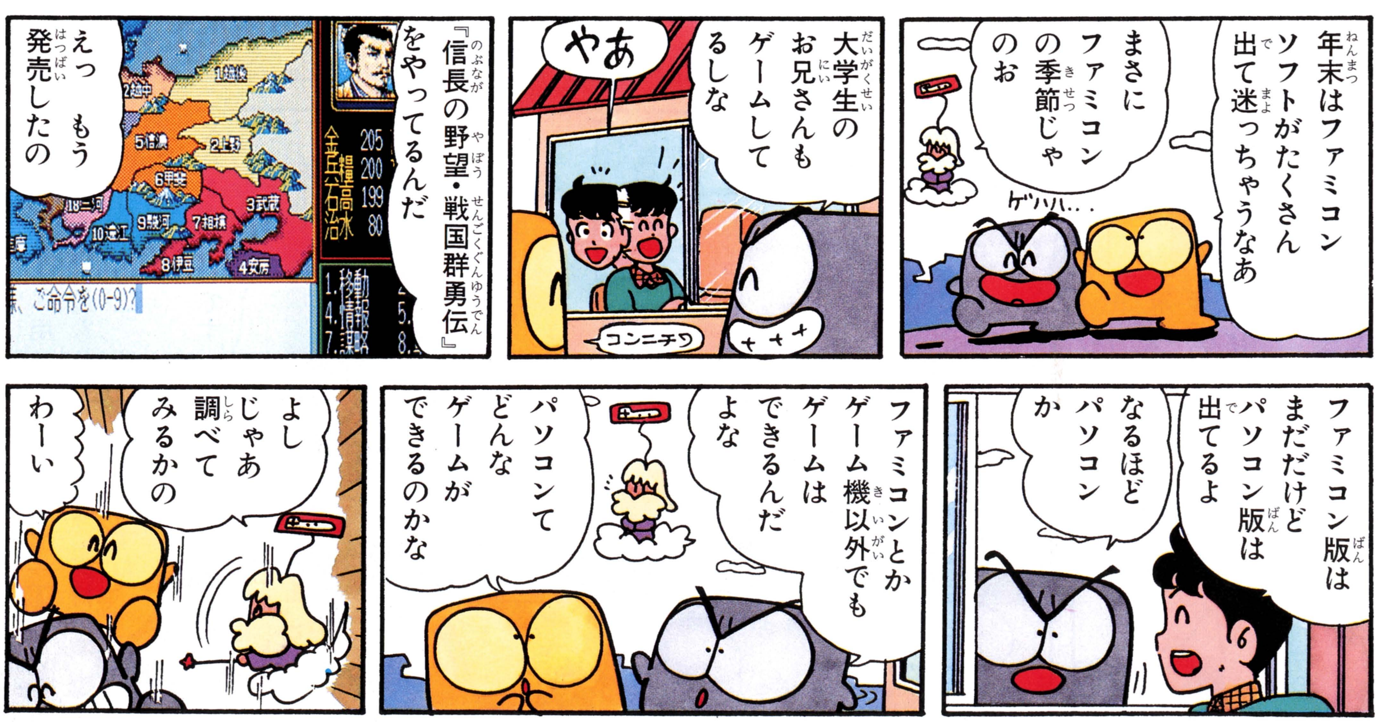
まんが／嵩瀬ひろし

テレビ画面を使うコンピュータゲームっていうと、ファミコンがその代表だよね。でもファミコンのようなゲーム専用機じゃなくても、コンピュータゲームのできる機械――ハードウェアはあるよね。パソコンやワープロ等がそうだ。だから今回は、

ゲームのできるパソコンやワープロ

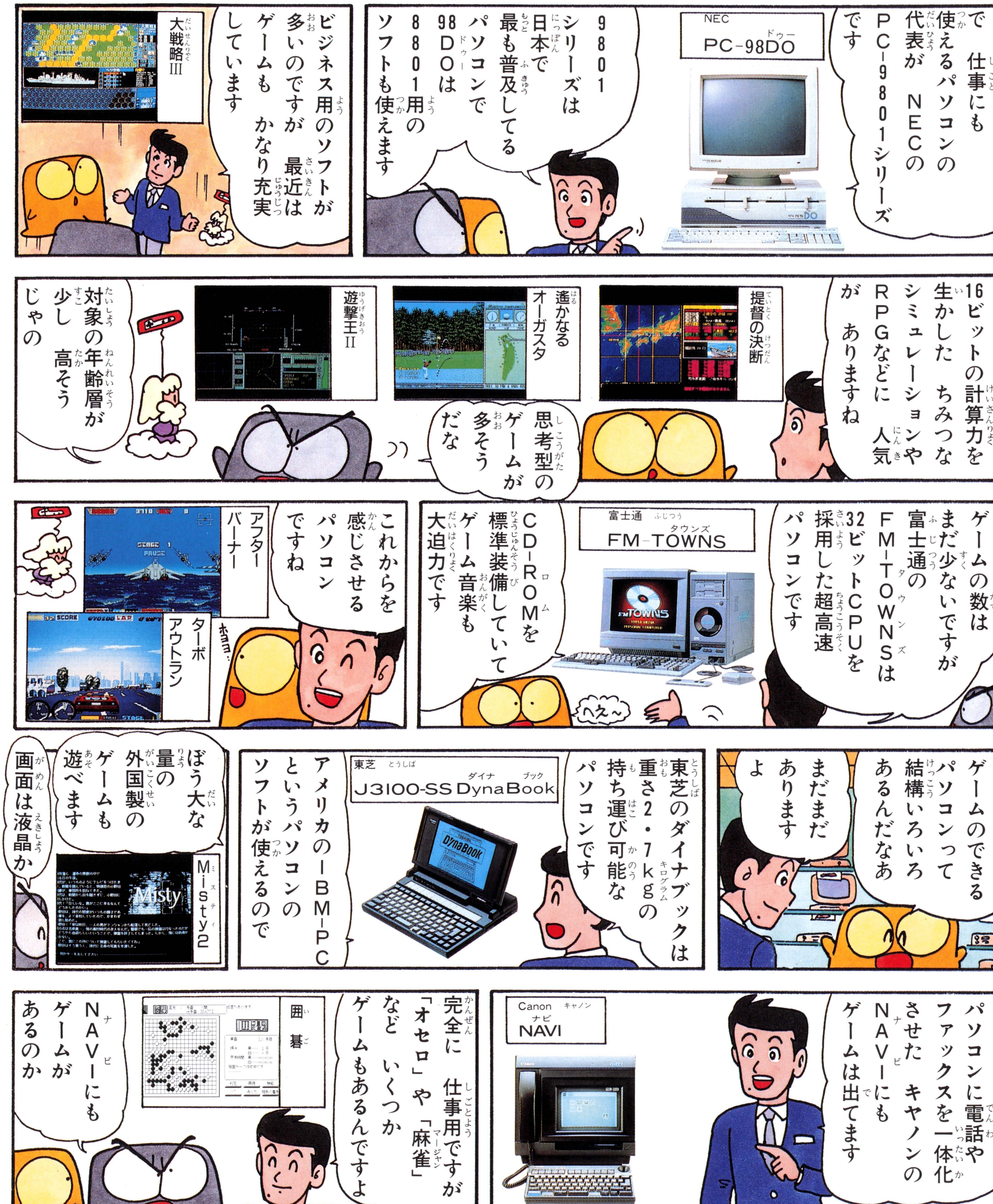
について、いろいろ聞いてみたよ!!







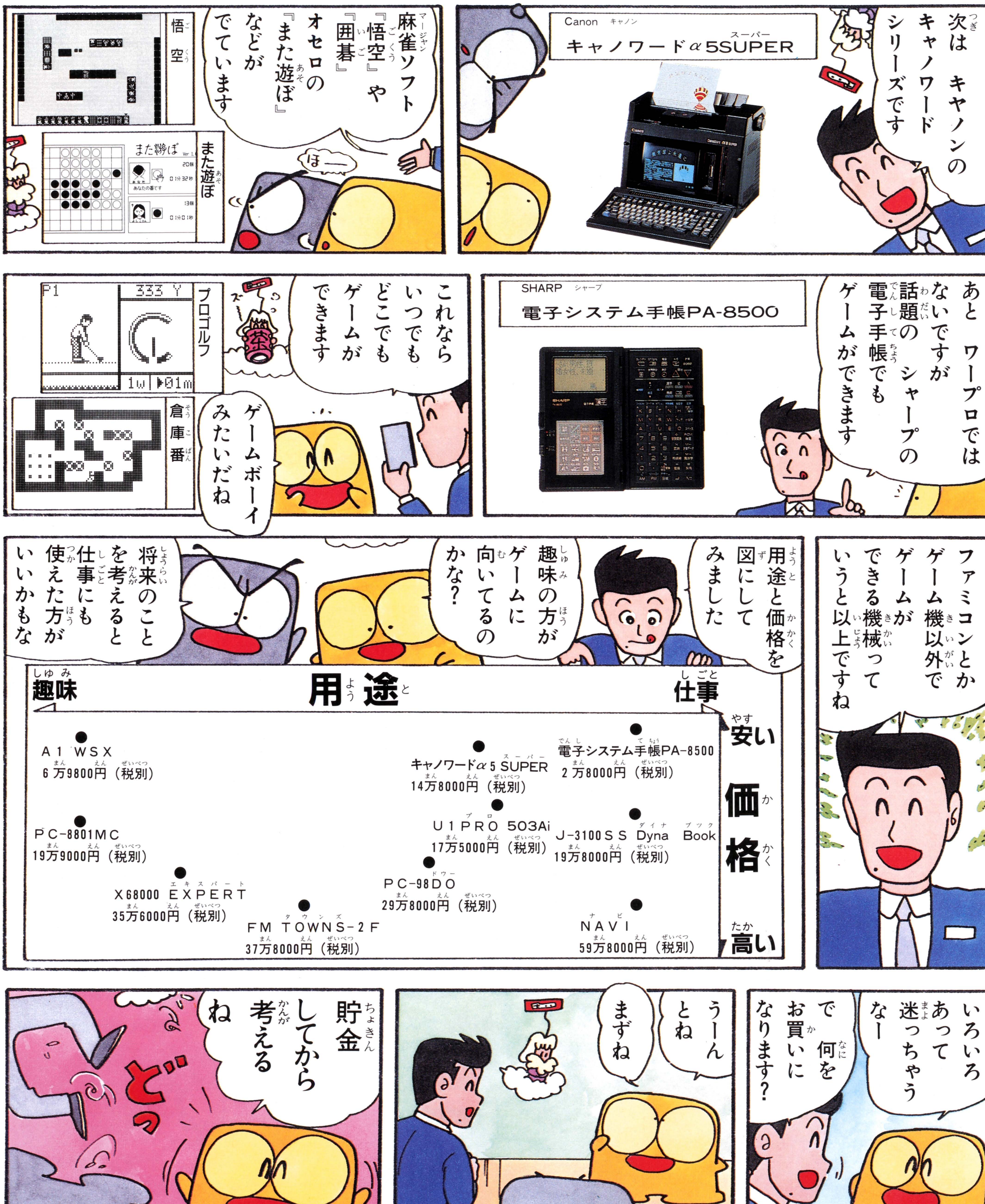
秋葉原
マイコン
Big バーゲン
ビデオ
冷蔵庫
エアコン
オール
ROCK
Lao
○×電気店
パソコン
ワープロ
バーゲン
ゲームのできるパソコンについて知りたいんですけど
ゲームのできるパソコンですか
ゲームがたくさんでてるのはNECのPC-8801シリーズですね
NEC
PC-8801MC
最新モデルのMCはCD-ROM装備です
主なゲームはほとんど発売されてますし
ワンダラーズフロムイース
BURAI(上巻)
価格も20万円以下と比較的手頃です
それでもまだ高すぎるぞ
もっと安いのでしたらMSX2+があります
各社から出てまして入門用パソコンに最適です
Panasonic パナソニック
AI WSX
ウ〜ム
MSXでしか発売されないゲームも多いですし
激突ペナントレース2
安いディスクマガジンも好評です
ディスクステーション7号
価格は約7万円
旧モデルのMSX2なら4万円前後で買えます
これならなんとか買えそうだナ
ですが ゲーム用パソコンで 最も人気の高いのはシャープのX68000です
SHARP シャープ
X68000EXPERT
業務用で主流の16ビットCPUを採用
アクションゲームには定評があります
業務用からの移植がかなり多いですね
A-JAX
専用モニターと合わせて約45万円ですが
ゲームマニアには絶大な支持がありますね
ファンタジーゾーン
源平討魔伝
ドラゴンスピリット
ほとんどゲーセンそのものだな
どちらかというと仕事より趣味向けのパソコンですね



NEC PC-98DO
で 仕事にも使えるパソコンの代表が NECのPC-9801シリーズです
9801シリーズは日本で最も普及してるパソコンで98DOは8801用のソフトも使えます
大戦略III
ビジネス用のソフトが多いのですが 最近はゲームも かなり充実しています
提督の決断
遙かなるオーガスタ
遊撃王II
16ビットの計算力を生かした ちみつなシミュレーションやRPGなどに 人気がありますね
思考型のゲームが多そうだな
対象の年齢層が少し 高そうじゃの
富士通 FM-TOWNS
ゲームの数はまだ少ないですが富士通のFM-TOWNSは32ビットCPUを採用した超高速パソコンです
へえ～
CD-ROMを標準装備していてゲーム音楽も大迫力です
アフターバーナー
ターボアウトラン
これからを感じさせるパソコンですね
ホヨヨ…
ゲームのできるパソコンって結構いろいろあるんだなあ
まだまだありますよ
東芝 J3100-SS DynaBook
東芝のダイナブックは重さ2・7kgの持ち運び可能なパソコンです
アメリカのIBM-PCというパソコンのソフトが使えるので
Misty2
ぼう大な量の外国製のゲームも遊べます
画面は液晶か
Canon NAVI
パソコンに電話やファックスを一体化させた キヤノンのNAVIにもゲームは出てます
囲碁
完全に 仕事用ですが「オセロ」や「麻雀」など いくつかゲームもあるんですよ
NAVIにもゲームがあるのか



俺の知らないゲームがたくさんあるんだな
でもパソコンてなんか難しそう
そうじゃのー
確かにキーボードで操作したりしなきゃならないし、少しはコンピュータの知識がないととまどうかもしれませんね
フロッピーディスクは取り扱いも注意せにゃならんしの
なんか面倒くさそうだな
ゲームもファミコンよりマニア向けのものが多いみたいだしぼくにわかるかな
しかしゲームのためだけに何万円も何十万円も使っていいのか
ワープロとかも欲しいんだけど
パソコンもワープロになるぞ
プリンターが必要じゃがの
それでしたらワープロ専用機にしてはどうです？
でもそれじゃゲームができないよ
それができるんですよ
ゲームもできるワープロもあるんです
といっても今発売されてる機種では2機種しかないんですが
Panasonic パナソニック
UI PRO 503Ai
まずパナソニックのU1シリーズ
上海
おなじみ『上海』や『テトリス』をはじめ
ほぉ
『井出洋介名人の実戦麻雀』
井出洋介名人の実戦麻雀
ファミコンでも出てるな
アドベンチャーゲームが何種類か出てます
闇に翔ぶ天使たち
カサブランカに愛を
これらのアドベンチャーは解いたあと内容を小説に変換してくれます


次は キヤノンの キャノワード シリーズです
Canon キヤノン
キャノワードα5SUPER
麻雀ソフト『悟空』や『囲碁』オセロの『また遊ぼ』などがでています
悟空
また遊ぼ
ほー
あと ワープロではないですが話題のシャープの電子手帳でもゲームができます
SHARP シャープ
電子システム手帳PA-8500
これならいつでもどこでもゲームができます
ゲームボーイみたいだね
プロゴルフ
倉庫番
ファミコンとかゲーム機以外でゲームができる機械っていうと以上ですね
用途と価格を図にしてみました
趣味の方がゲームに向いてるのかな?
将来のことを考えると仕事にも使えた方がいいかもな
用途
趣味
仕事
価格
安い
高い
A1 WSX 6万9800円(税別)
PC-8801MC 19万9000円(税別)
X68000 EXPERT 35万6000円(税別)
FM TOWNS-2F 37万8000円(税別)
キャノワードα5 SUPER 14万8000円(税別)
U1 PRO 503Ai 17万5000円(税別)
PC-98DO 29万8000円(税別)
電子システム手帳PA-8500 2万8000円(税別)
J-3100SS Dyna Book 19万8000円(税別)
NAVI 59万8000円(税別)
いろいろあって迷っちゃうなー
で 何をお買いになります?
うーんとね
まずね
貯金してから考えるね
どっ

イベント

カプコンの新作を遊んじゃえ「カプコンワールドフェア」開催

カプコンのイベント「カプコンワールドフェア」が12月17日に大阪で行われる。時間は午前10時から午後5時まで、場所はツイン21・ギャラリー(大阪市中央区)だ。

当日は、『ファイナルファイト』、『1941』、『カプコンワールド』、『カプコンベースボール』のアーケードゲーム4作と、『スウィートホーム』、『わんぱくダック夢冒険』、『デッドフォックス』、『仮面の忍者花丸』のファミコンゲーム4作が出展され自由にプレイして楽しめる。さらにファミコンゲーム4作でゲーム大会が行われ、優勝者には豪華賞品が用意される。

その他、カプコンがF-3に参加している車が展示され、ドライバーの和田久のサイン会が行われたり、カプコンセールスカーのエスカルゴ6台の愛称を募集したりと数数の催しが行われる。

さらに入場者全員に記念のプレートキーホルダーがプレゼントされる。また、行けなかった人も次の住所へ応募すると、もれなく全員にこのキーホルダーを送ってくれるそうだ。応募方法は、ハガキに住所、氏名、生年月日、電話番号を明記し、〒540 大阪市中央区大手通1-4-12(株)カプコン「カプコンワールドフェア」係まで送ってね。ハガキに、意見も書くと喜ばれるぞ。



全員もらえるのがこのキーホルダーだよ

プレゼント

強力な味方、『武田信玄2』の必勝本が10人に当たるんだ!!

8月21日にホット・ビィから発売された、シミュレーションゲーム、『武田信玄2』の攻略法を伝授しちゃう本を10名の読者にプレゼントするよ。

本自体は 9月9日に勁文社から400円で発売されているんだけれど、買いそびれてしまった人のために、発売元のホット・ビィから10冊届いたんだ。

希望者は、左の欄外の要領で「武田信玄」係まで応募してね。締切は、来年1月11日の消印まで有効だよ。

このガイドブックを片手に、信玄となった君は天下統一に突き進むってわけだね。



63ページにわたって「武田信玄2」の徹底攻略法がギッシリつまってる

プレゼント

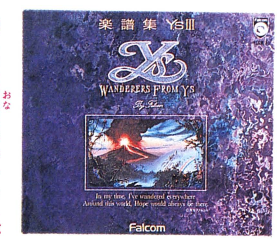
「ワンダラーズフロム・イース」の楽譜集を5人にプレゼント!

キングレコードから、10月21日に発売されたCD、『ワンダラーズフロムイース』の楽譜集を紹介しよう。

これはCDと同時発売で定価は1000円。ファルコムのサウンドチーム、J.D.K.が作・編曲したCDに収録されている全26曲の譜面が収められている。

この楽譜集を読者5名にプレゼントするよ。欲しい人は、左の欄外の要領で「楽譜集」係まで送ってね。締切は1月11日の消印まで有効だから、どしどし応募しよう。

26曲全部の譜面が載っているから、かなりブ厚くなっているのだ。



CDと同じジャケットがなかなかカッコイイよ

プレゼント

『平安京エイリアン』オリジナルグッズを3つ1組で3人に

1月12日にメルダックから発売が予定されているゲームボーイソフト、『平安京エイリアン』。検非違使を操作し、平安京に突然現れたエイリアンどもを、落とし穴に落として退治して、都の平和を守るというものだ。

この『平安京エイリアン』の発売を記念して、オリジナルグッズをプレゼントしちゃうよ。

どんなものかというと、おどろおどろしいエイリアン達や、スコップ(平安時代にスコップがあったかは不明だけど、似た物はあったかもね)を持った検非違使の姿が描かれている下敷きとシールとテレホンカードだ。

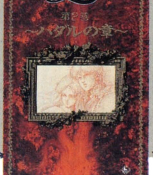
これを3つ1組にして3名にプレゼント。希望者は左の欄外の要領で「平安京エイリアン」係まで送ってね。締切は来年の1月11日の消印有効だよ。

ところで、この『平安京エイリアン』の制作中に、メルダックでは、奇妙な出来事が続発したんだって! ちょっと誌面では紹介できないような事が!! そこでメルダックでは11月27日に京都のお寺へ行って、お祓いをしてきたそうだよ。だから、ソフトを買ってもプレゼントが当たっても何も心配する事はないのでどんどん応募してね。



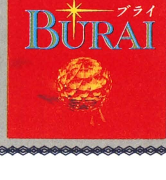
時代がかったイラストがなんともイイ味出してるね

Video イース 第2巻「ハダルの章」



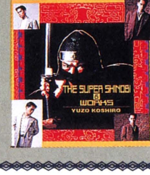
■キングレコード/12月21日発売/VHS・4500円 ▶『イース』のオリジナルアニメの第2弾。いよいよアドルは「イース」に近付いていく。ゲームでおなじみのキャラクタが次々と登場するぞ。「イースの書」を集めに神殿へ向かったアドルの見た物とは!?

Music BURAI全曲集



■ポリスター/11月25日発売/CD2472円・カセット2163円 ▶パソコンのRPG『BURAI・上巻』の全曲集で31曲が収録されている。もちろんSHOW－YAのアレンジバージョンも含まれている。飯島健男氏による選曲例がマニュアルに付いている。

Music ザ・スーパー忍&ワークス



■アルファレコード/12月21日発売/CD2627円・カセット2627円 ▶古代祐三作・編曲のアルバム。『ザ・スーパー忍』のオリジナルバージョン『ボスコニアン』X68000収録曲、映画「ノーライフキング」中のゲーム音楽等全26曲収録されている。

Music MEGA SELECTION



■ポニーキャニオン/12月15日発売/CD2500円・カセット2500円 ▶ニューアレンジの「ファンタジーゾーン～オパーオパ」を含め、今まで発売された3つのアルバムからセレクションされた、S.S.T.BANDの決定盤で全10曲が収録されている。

プレゼント希望の方は

このコーナーに掲載されているプレゼント(記事の中に送り先があるものはそちらに送ってね)が希望の方は、ハガキで住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区新橋4―10―7 T・I・M ファミマガジャーナル「○○係」まで送ってね。表紙アイデアもこの住所でOKだよ。たくさんのハガキ待ってます!

編集部からのお知らせ

編集部では表紙のイラストを募集しています。最近、採用者がいなくてちょっと寂しいのでガンバってアイデアを送って下さい。左の欄外の要領で「表紙のアイデア」係まで送ってね。待ってます。

No.21読者プレゼント当選者

※敬称は省略させていただきました。なお、ファミマガジャーナルのコーナーでのプレゼントによる当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

道
福島/上石誠・14歳
埼玉/熊坂渉・8歳
東京/高山哲也・18歳
神奈川/宮島稔・13歳
京都/迫田タカシ・16歳
大阪/文田帝・14歳
兵庫/井本敦幸・12歳

神仙伝
千葉/長峰健吾・11歳
神奈川/市川武・14歳
福井/坂本克己・12歳
滋賀/萬木誠・13歳
山口/松浦将之・16歳
愛媛/佐光麻衣・5歳
福岡/末貞紀・14歳

星霊狩り
宮城/菅田肇・10歳
秋田/伊藤晴基・12歳
東京/高橋徹・14歳
森谷信太郎・12歳
神奈川/持田英彦・23歳
京都/社知美・14歳
大阪/呉屋忍・20歳

ダンジョン&マジック
岩手/高橋竜太郎・13歳
神奈川/荒井博・20歳
石川/浜宗明・15歳
愛知/間瀬義男・15歳
大阪/板垣大介・13歳
山口/加藤寛・12歳
愛媛/山本淳一・15歳

かってにシロクマ
北海道/斉藤朋宏・18歳
群馬/小林幸春・12歳
東京/加藤京子・25歳
新潟/藤沢由里・26歳
京都/吉岡秀樹・11歳
香川/岡範一・11歳
長崎/柴田清人・27歳

御存知弥次喜多珍道中
北海道/山畠大輔・14歳
東京/杵渕正晃・14歳
神奈川/角田英朗・15歳
福井/近藤滋・14歳
愛知/渡辺祐一・14歳
兵庫/中尾康宏・16歳
鹿児島/今福公一・30歳

ぼっくんモグラー
北海道/高木英樹・11歳
福島/佐藤崇・16歳
栃木/横山貴義・11歳
埼玉/梅津弘子・31歳
岡山/高橋篤史・14歳
福岡/山口陽子・12歳
大分/北川洋志・12歳

名門多古西応援団
青森/村木幸星・12歳
福島/今野敬樹・13歳
千葉/高橋和仁・22歳
東京/松本宏・16歳
静岡/桂弘倫・14歳
京都/杉本幸三・12歳
岡山/神代学・14歳

ザ・マネーゲーム
群馬/榊達也・13歳
東京/千葉直人・12歳
神奈川/川島清和・15歳
新潟/平沢卓也・16歳
岐阜/藤森礼栄・10歳
大阪/柴戸孝信・14歳
山口/河村則明・12歳

イメージファイト
北海道/前田道秀・18歳
福島/横沢龍一・13歳
群馬/金井義明・17歳
東京/角田正紀・15歳
三重/青木健悟・14歳
滋賀/福田一・12歳
愛媛/渡部達也・21歳

ファミコン野球盤
山形/松本庸一・12歳
群馬/落合修・14歳
大阪/出石淳一・13歳
愛媛/竹中陽太郎・18歳
高知/有澤勝・15歳
佐賀/門司・21歳
熊本/木村裕一・14歳

I LOVE ソフトボール
北海道/清水研・10歳
千葉/安藤充譲・16歳
東京/鈴木雄太・12歳
石川/高森啓司・16歳
愛知/市川雅基・12歳
北野広郷・15歳
島根/堀江利光・15歳

スーパーラグビー
東京/荒川幸三・9歳
神奈川/猪井達也・14歳
石川/真田謹彰・12歳
大阪/森岡正登志・14歳
兵庫/松井幸夫・18歳
岡山/東条大輔・16歳
鹿児島/幸野隆博・11歳

東風
秋田/荒川晴世・24歳
福島/伊藤昭・15歳
千葉/内山健太郎・13歳
神奈川/井上聡・19歳
富山/川田貴雄・15歳
岐阜/中田清仁・16歳
愛知/佐々直紀・15歳

迷宮島
北海道/阿部真一郎・11歳
岩手/小野寺崇・13歳
東京/富田正浩・13歳
佐川真一・12歳
三重/鈴木義久・12歳
大阪/佐藤雷太・14歳
福岡/濱田健一郎・19歳

アドベンチャーズ オブ ロロ
栃木/高橋洋充・12歳
埼玉/関根暢幸・14歳
千葉/長塚靖子・13歳
東京/寺井忍・24歳
神奈川/大森明文・13歳
京都/野原孝明・12歳
大阪/秋川隆・15歳

プレゼント

ミスターマリックのジョークグッズのプレゼント第2弾だ



ミスターマリックのジョークグッズプレゼントの第2弾だよ。どんなものが当たるかというと、マリックの世界を再現したボードゲームの「超伝超魔術ゲーム」、カードゲームの「サイウェーブ」、誰でも曲げてしまえる「きてまスプーン」、それに、おもしろグッズがつまっている「笑魔術パック」。これらをそれぞれ3名にプレゼント。

希望者は、欲しい商品を必ず書いて、左の欄外の「マリック」係まで応募してね。締切は、来年1月11日の消印有効だよ。

○マリックの超魔術世界をのぞける「超伝超魔術ゲーム」



○未知のパワーを開発できるかも?「サイウェーブ」だ



○お箸を持つ力さえあれば曲げられる「きてまスプーン」



○おもしろグッズが盛りだくさんの「笑魔術パック」

映画&プレゼント

お正月映画『ゴジラVS.ビオランテ』上映記念プレゼント!

ゴジラが、このお正月映画に登場するぞ。タイトルは、「ゴジラVSビオランテ」だ。12月16日から全国東宝系でロードショー公開される。ストーリーは、前作から5年後のこと、自己再生能力を持つゴジラ細胞(G細胞)の各国の争奪戦により、ゴジラが再び目覚め、さらにはバイオ・モンスターのビオランテをも生みだしてしまった。この2つの怪獣の前に、人類には成す術はないのか!!というもの。監督・脚本は大森一樹、ゴジラのテーマ曲は伊福部昭、そして音楽はすぎやまこういちなのだ。すぎやま氏は、「ゴジラの恐い面、ビオランテの女性的な面、恋人同士のシーン等を表現の幅が広いオーケストラ用のスコアを書きました。その結果、ハリウッド映画のようなサウンドになりました」と今回の目指すところを語っている。

さてここで、この映画の上映記念プレゼントがあるぞ。ゴジラのトレーナーを2名に、映画入場先着200万人がもらえるゴジラスタンプを10名にそれぞれプレゼント。左の欄外の要領で「ゴジラ」係まで送ってね。締切は1月11日消印有効。



○監督の大森一樹氏(右)とすぎやまこういち氏



○G細胞から生まれたビオランテとゴジラの対決!



○カワイくデフォルメされたゴジラのトレーナー



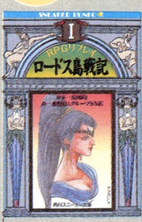
○すぐ欲しいという人は、映画館へ行けばもらえるよ

Book ドラゴンクエスト アイテム物語



■エニックス出版局/12月20日発売/880円 ▶ドラクエのオリジナルストーリーブックに登場するさまざまなアイテムの由来、歴史、秘密がオールカラーで紹介されている。アイテムたちの隠された物語がキミ達の目の前に展開することになる。

Book ロードス島戦記 I



■角川書店/12月1日発売/390円 ▶コンピューターゲーム誌「コンプティーク」に好評連載されていた「ロードス島戦記I」が修正、加筆されて単行本になった。テーブルトークRPG「ロードス島戦記RPG」をプレイした様子が楽しく収められている。

Video 天空戦記シュラト 天空界メモリアルズ



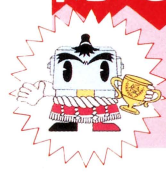
■バンダイ/12月16日発売/VHS・ベータ・3914円 ▶女子中高生の絶大な人気を集めているというアニメ「天空戦記シュラト」がビデオで登場する。今回発売される第1巻には「シュラト・スペシャルブック」が付いてくる。ファンは見逃せない作品だ。

紹介した商品価格は、特にことわりのない限り税込価格です。

今や、街を歩けばバットマンに当たる！…ってくらいの大ブーム。君はもう観たかな？　今年最大の話題映画だもん。絶対見逃せないよね。もうじきファミコンにだって、登場するぞ。ウル技の方もお忘れなく！

超(ちょう)ウルテ技(テクニック)＋(プラス)1 ウソ技

隠しコマンド発見



リュッター
LUTTER
愛知県／ばぶるボブルクン

4大隠しコマンドの登場だ！　最強装備やボスを簡単に倒せるなど、役立つコマンドを一挙公開しよう。

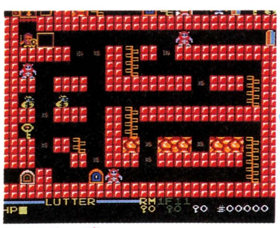


⬆だけどスピードはUPしているので、逃げ足は速いゾッ！

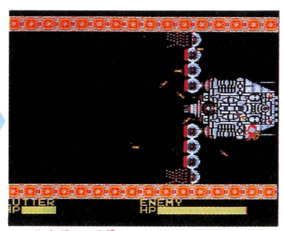


⬆十字の上で、最強装備に！でもレベル0のままなのだ……

セレクトとスタートを同時に押しながら十字のどれかを押す



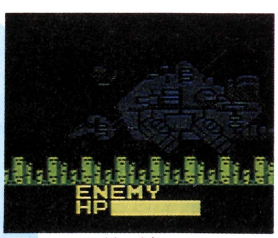
⬆十字の左で、マップエディタに。画面が自由に変えられるよ



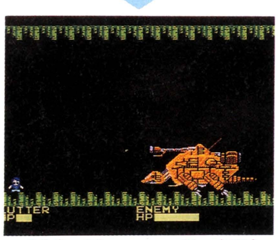
⬆十字の右で、HPが回復！ボスキャラ戦にとても有効だ

ゲーム画面でセレクトとスタートを同時に押しながら十字の上、下、右、左のうち1つを押す。そして同時に離せばOKだ。十字の方向によって、いろいろな効果があらわれるゾ。コマンドとその効果については下の表を参考にしてね。

ボスが消滅!!



⬆ボス面で同じコマンドを実行すると、ボスが消滅！



⬆十字の下で、ボス面に突入することができるのだっ！

コマンド	効果
セレクト＋スタート＋上	最強装備／スピードUP
セレクト＋スタート＋下	ボス面突入／ボス消滅
セレクト＋スタート＋右	HPを回復する
セレクト＋スタート＋左	マップエディタ

LUTTER「隠しコマンド発見」

いやあ、この技を試したばっかりに、あまりゲームをプレイしないうちにエンディングを見るハメになってしまいました。まずキャラクタを最強装備にしてからボス面に突入、ボスが登場したら消滅させる、を繰り返しているうちにいつしかエンディングが始まっていたのです。なにか悲しいものを感じてしまいました……。ところで、マップエディタはなかなかのスグレモノです。この技でアイテムやお金を画面いっぱいに出現させることができます。



この技の醍醐味

超ウルトラ技+1

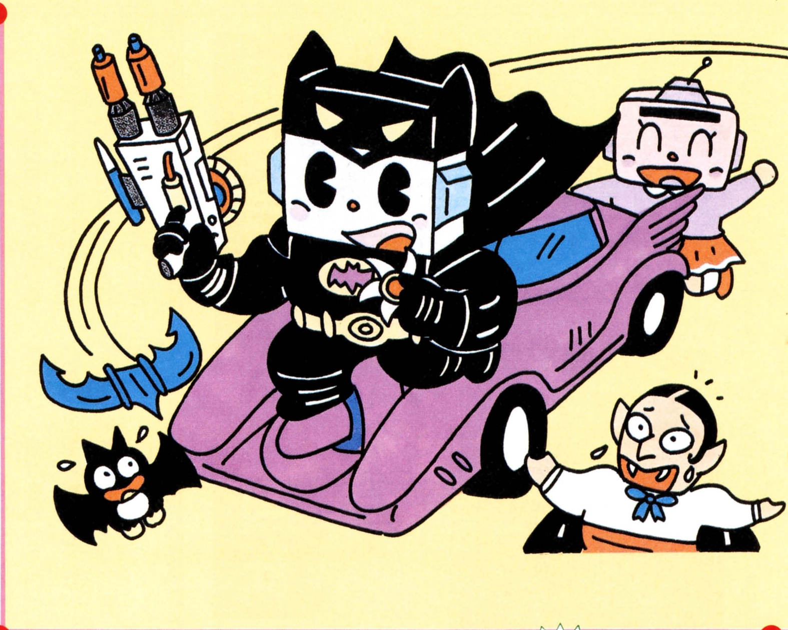
肩の強さを変えられる

大関技

超人ウルトラベースボール

神奈川県／超人ウマシカクン

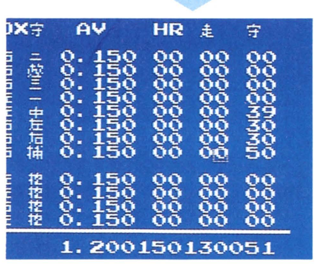
このゲームでは、エディットモードで野手の能力を自由に変えることが出来る。今までは、数値が多いほどその能力が優れていると思われていた。しかし、守備力だけは違っていたんだ！　例をあげて解説すると、写真Ⓐは守備力50のキャッチャーの肩で、写真Ⓑは守備力49のキャッチャーの肩だ。なぜか、守備力の低い、写真Ⓑの方が球の飛距離が長いのがわかる。実は、守備力の下1ケタの数値は肩の強さを表している。だから、守備力50で設定した野手よりも、守備力49で設定した野手の方が守備はヘタだけど、肩はいいことになる。これがわかると、守備力の下1ケタが0の野手はハッキリ言って損。ここは守備力を1つ落として、下1ケタを9にした方がお得だぞ。



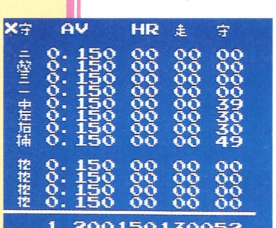
弱肩



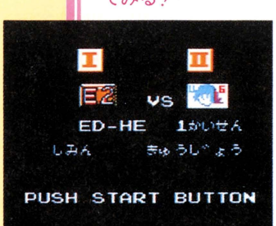
⇧写真Ⓐ。簡単に盗塁も許しちゃう



⇧そこで、エディットモードで捕手の守備力50を……

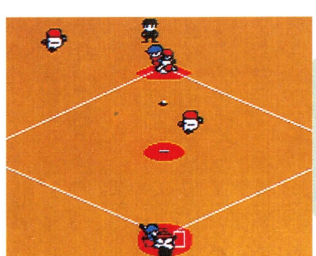


⇧守備力49に変えてみる！



⇧これで、再び試合にいどむ！

強肩!!



⇧写真Ⓑ。強肩捕手だぜ！

球場全景が見られる

大関技

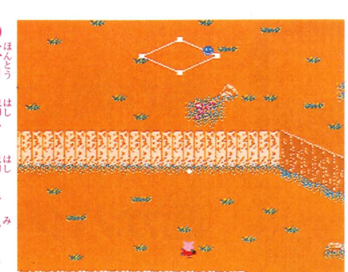
ソフトボール天国

東京都／八丈島のきょんクン

ナント、5つある球場の全景が簡単に見られるというウル技が発見されたぞ！　まずタイトル画面でⅡコンの十字ボタンの上を押しながらⒶボタンを6回押す。さらにⅡコンの十字ボタンの下を押しながらⒷボタンを4回押す。この後、セレクトボタンを2度押してスタートし、見たい球場を選んで試合を開始する。次にプレイヤーが守備についているときに、相手チームにワザと打たれてフィールド画面にしよう。ここで、スタートボタンを押しながら、Ⅱコンの十字ボタンを動かそう。すると、野手の動きに関係なく画面がスクロールして、球場の端から端まで十字ボタンの操作で見ることができるぞ。それぞれの球場に特色があるゲームだけに、このウル技で球場を研究するのもいいね！



⇧ここで、本文のコマンドを入力



⇧本当に端から端まで見られる。十字ボタンで操作しよう！



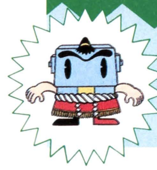
この技の醍醐味

超人ウルトラベースボール「肩の強さを変えられる」

野球の魅力の1つに、クロスプレイがあります。それは、ゲームの中の野球でも同じです。外野手から返球された球がキャッチャーにズバッ！　と戻ってきて、アウトになるのはゲームをしている側も、見ている側にとっても楽しいものです。でも、そのためには野手の肩がよくなくてはいけません。みなさんも、この技を使ってエキサイティングでスリリングなゲーム展開を楽しんで下さい。

イラスト／宮本えつよし

音楽セレクト大発見



大関技

御存知 弥次喜多珍道中

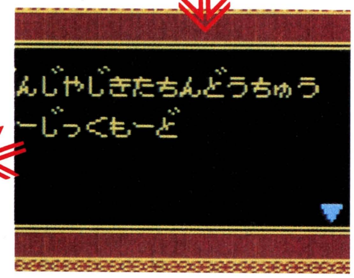
埼玉県／島田雄二クン

いろんなBGMが聞ける音楽セレクトモードが、ついに発見されたゾ！　まずタイトル画面で"つづきをする"を選択する。"ふっかつのはいく"の画面になったら、次の"ふっかつのはいく"を入力しよう。

"へゆたむき　かはづとびこむ　こらはへた"

これで音楽セレクトモードになって、Ⓐボタンを押すたびに音が変わっていくのだ。効果音を含む、すべての音楽を聞くことができるゾ！

「へゆたむき かはづとびこむ こらはへた」を入力する

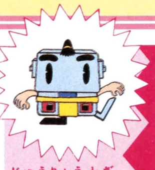




⬆上の"ふっかつのはいく"を入力すれば、音楽セレクトモードになるのだ！

⬆この音楽セレクトモードの音楽が一巡すると、効果音だってバッチリ聞けちゃうのだっ!!

組み合わせ自由自在



十両技

ワールドスーパーテニス

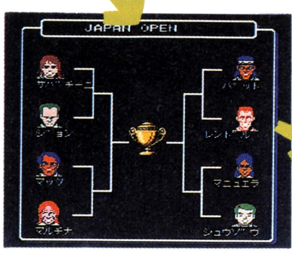
埼玉県／佐藤隆貴クン

相手が強くて勝てそうもない。そんなときは、このウル技。最初の大会のトーナメント表示画面でセレクトを押すと対戦相手が替わるぞ。押すたびに相手が次次と替わるので、弱い選手になったら試合を始めよう。

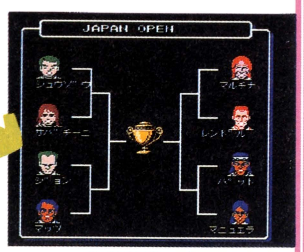
セレクトボタンを押すだけ……



⬅まずプレイヤーを選ぼう

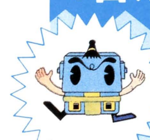


⬆このときにセレクトを押す



⬆すると対戦相手が変わるぞ

暗黒魔城でバグ発見



小結技

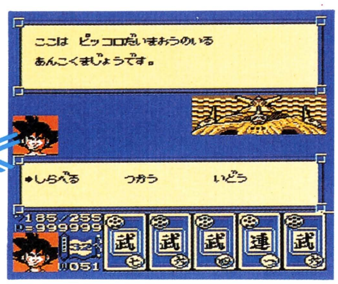
ドラゴンボール3

滋賀県／山中幸次クン

まず、ピッコロがいる暗黒魔城へ行き、コンガ・タンバリン・シンバル・ドクギラン・ドラムを倒し、最後にニセゴクウを倒す。そして、ドラゴンボールを取らずに部屋の外へ出て、もう一度ニセゴクウの部屋へ入る。すると、画面がバグるのだ。

ただし、この技を試すとゲームを進められなくなるので、必ず、暗黒魔城の手前でパスワードをとるようにしよう。

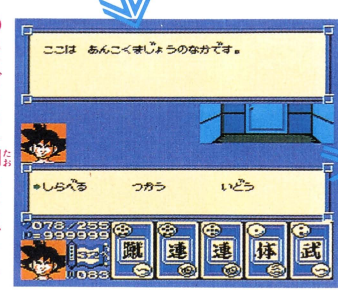
それから、この技は初期に発売されたカセットでしかできないので、これから発売されるカセットではできないよ。



⬅まず、暗黒魔城まで行き、ニセゴクウ以外の敵を倒す



⬆そして、ニセゴクウを倒すんだ



⬅ニセゴクウを倒したら、ドラゴンボールを取らずに部屋の外へ出るんだ

再び同じ部屋に入ると、画面がバグる!!

この技の醍醐味



ワールドスーパーテニス「組み合わせ自由自在」
最初の大会の相手を、他の選手に自由に替えられる、という技ですね。これは役に立つ技ですよ。というのは最初の相手パットはレベルが低いうちは、とても強く感じられて苦しみますね。しかし、相手を女子選手に替えてしまえば、１回戦はまず労せず勝てるのではないか、と思われるからです。ただ世界の一流男子プレイヤーがセレクトボタン１つで弱い女子に替わってしまうのは、何とも情けないものがありますね。

きみもハガキだ!!

マインドシーカー　その①　こんなゲームで本当にエスパーになれるのだろうか…。エスパーめざして買った私はアホだった（埼玉県／熊谷茂則クン・14歳）。**その②**　清田益章さんにやらせてみて百発百中なのか見てみたい（神奈川県／細川潤也クン・18歳）。**ウルティマ～聖者への道　その①**　ゲームをやっていると時々悪事を行いたくなる（東京都／本間三重クン・14歳）。**その②**　これをやってお金を蓄えることの難しさを知りました。魔法の鍵を買ったことの嬉しさよ（北海道／遠藤聖子クン・21歳）。**F.F.Ⅲ**　ぼくたちの学校では、F.F.Ⅲの発売日を予想するゲームがはやっている（兵庫県／松田誠次クン・14歳）。

★編集部が冬休みのため、この号のウル技に関する質問は1月8日以降（平日午後4～6時）にお願い致します。

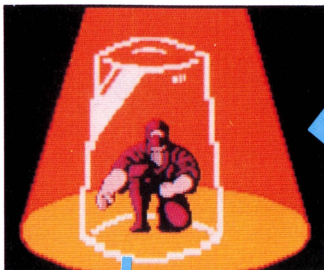
忍法COPバリア！

大関技

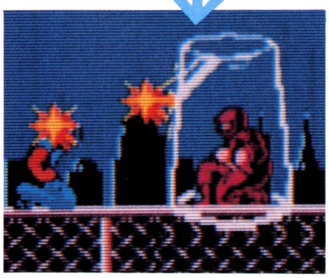
忍者COPサイゾウ
山口県／セメント宇部クン



このの画面でコマンドを入力しよう



するとサイゾウがコップをかぶって登場！　ヒューヒュー



コップバリアで、ノーダメージだ！



会話シーンでも、コップをかぶっていたりして…

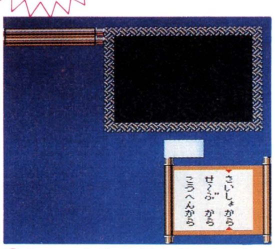
タイトル画面で、Ⅰコンの十字の上、下、右、左を順に押し、スタートしてみよう。すると、ラウンド表示でサイゾウが現れるときになんと、透明なコップをかぶって登場するぞ！　しかも、ゲームを始めるとこの透明なコップが、サイゾウの身を守るバリアとなるんだ。このコップバリアは、なんと敵の攻撃を30回まで耐えられるうえに、自分の攻撃力も普段の2倍の破壊力になっているんだ！　これ、忍者COPのコップと、台所用品のコップをかけたダジャレ技だけどすごく役に立つぞ。

後編で名前を変える

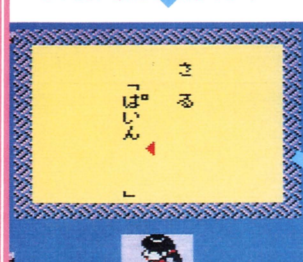
十両技

遊遊記 後編
長野県／神田達志クン

前編で付けた名前を、後編で変える技を紹介しよう。まず、前編をクリアしたら、すぐに後編を始めず、前編の初めからやろう。そして、女の子とさるの名前を新しく付け直してセーブをし、後編に挑もう。すると、前編をクリアしてないのに、新しい名前で後編を始められるぞ。



ちょっとめんどくさいけども1度、最初から始めよう



「ごくう」を「ぱいん」に変えて心機一転しようと思うんだ



ほら、ちゃんと変わってるよ！

牛魔王の簡単料理法

小結技

遊遊記 後編
京都府／中谷尚美クン

10章の牛魔王を楽に倒せるウル技があったぞ！　戦いが始まったら、悟空をすばやく牛魔王の下へ降ろして、画面から見えないようにうまく隠そう。後はタイミングを見計らってⒶボタンを押すだけなのだ。連続5回ダメージで、牛魔王を倒せる。慎重にやろうね。

いよいよ牛魔王との対決だ！失敗しても何度でも挑戦できる

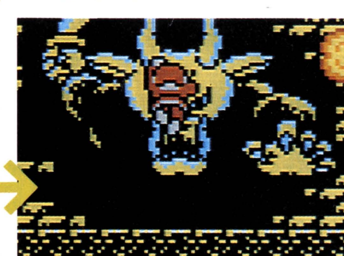


すぐさま画面の下へ隠れ、牛魔王の真下で待機していよう



4つの敵の玉を避け、Ⓐボタンで牛魔王に突っ込め！





やった!!

5回連続ダメージでないと倒せないよ



この技の醍醐味

遊遊記 後編「牛魔王の簡単料理法」
遊遊記のクライマックスとも言える牛魔王との対決で、この技はとても重宝しました。なにしろ、画面の中を跳ねまわる4つの玉の攻撃をかいくぐり、牛魔王に連続5回もダメージを与えるのは至難の技ですからね。しかも悟空の攻撃中、ただの1度でも敵の玉に当たってしまうと、今まで牛魔王に与えたダメージは無効になってしまうのですから……。悟空が画面の下の安全地帯にいられるということは牛魔王をいち早く倒せてエンディングへの近道につながると思う。

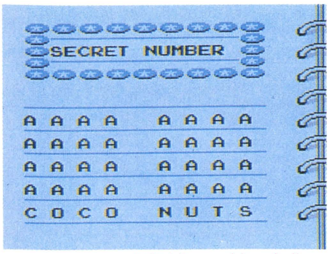
大金持ちになれる!!

大関技

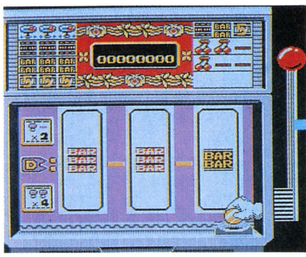
アメリカンドリーム

神奈川県／パチ島クン

GAME MODEでパスワード入力画面にして、下の8文字を「COCONUTS」と入力する。これでゲームをスタートしよう。スロットマシンのプレイ画面になったら、セレクトを押しながら、十字の下を押して、スロットさせればいいのだ。すると、必ず役がそろうので、すぐにお金がたまるよ！

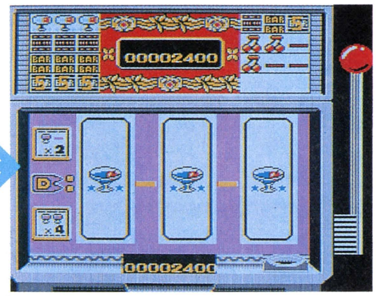


パスワードの入力時に、下8文字を「COCONUTS」にするのだ

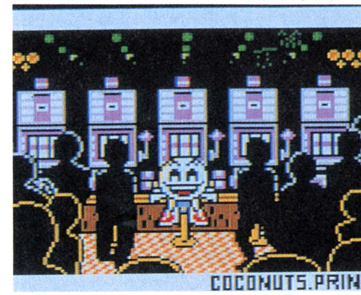


ホントにスロットマシンが大当りするかなあ？ なんかウソっぽいんだけど……

セレクトを押し十字の下を押す



これでスロットをとめると……。いきなり役がそろってしまった!!



パチ夫くんがフィーバーしちゃうゾ!!

ゲームオーバーいろいろ

十両技

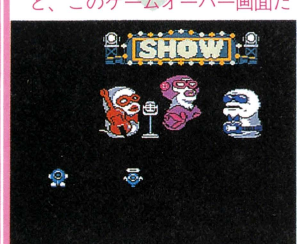
ツインビー3

新潟県／中越好高クン

ショック！ なんと、ゲームオーバーの画面が6種類もあることが発見されたゾ!! まずはザコキャラにやられたときのゲームオーバー画面。緑色のバックに「ゲームオーバー」の白い文字が浮かんでいる。これは誰でも簡単に見られるね。他のゲームオーバー画面を見るには、各面のボスの所でワザとやられるだけでOK。これらの画面は白地のバックに明るい色の文字が浮かんでいる。各面により、文字の色が違うんだ。



ザコキャラにやられてしまうと、このゲームオーバー画面だ



ワナナバニ園のボスで死ぬと



ゲームオーバーも変わるぞ！ 白地に青の画面はとてもキレイ

こけるツインビー!?

十両技

ツインビー3

東京都／森高千里はいいクン

各ステージのボスを倒すと、ツインビーの分身のような奴が「WINNER」の旗を持って歓迎してくれるよね。こいつに、自分の操作している本物のツインビーをぶつけてみよう。なんと、ぶつけられた方のツインビーの分身が、まるで野球のヘッドスライディングのように豪快にコケるんだ！ でも、せっかく歓迎してもらっているのに、転ばすのもかわいそうな気がするね。

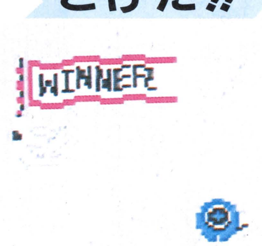


こいつが噂のツインビーの分身。画面内を駆け抜けるぞ！



こいつにワザと自機のツインビーを当ててみると……

こけた!!



「ズサーッ!!」と、豪快に転ぶぞ！

MOTHER その① ロイドは誰も気が付かなかったらずっとゴミバケツの中にいるのだろうか（大阪府／吉川明宏クン・14歳）。その② バットで虫をなぐるのは残酷だ（栃木県／黒田隆行クン・12歳）。**爆笑!! 人生劇場** ゲームでも実生活でも結婚できねぇ!!（静岡県／油井幸子クン・23歳）。**ホワイトライオン伝説** 女の子がダメージを受けるとすごく痛そうな顔をするので思わずこっちも「痛いっ！」って言ってしまう…（神奈川県／波田幸江クン・18歳）。**落っことしパズル とんじゃん!?** 貸した翌日「何だこれ、脱がねんか」と言ったS君はスケベだが、89面までいったというのはスゴイ（新潟県／樋口聡クン・16歳）。

この技の醍醐味

アメリカンドリーム「大金持ちになれる!!」
この技はNo.21の小結技「はじめから大金持ちなのだ」に比べると地味ですが、スロットマシンでクリア金額を稼がなければならないので、プレイしている実感がわいてきます。なんと言ってもスロットマシンの役がそろったときの快感を味わえることが、この技の魅力でしょう。何度もこのウル技を試すとさすがに感動も薄れてしまうのですが……。それにしても、ココナッツさんも味なウル技をつくってくれますね。

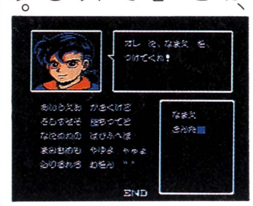
次号の発売日は1月12日(第2金曜)です。

ボスとだけ戦える！

小結技

キャプテンED
島根県／松井宗文クン

このゲームではあまりザコ敵が出てこないせいか、ボスがやたらと手強く感じるんじゃないかな？　各面のボスと初めて対決したとき、あまりの強さに圧倒された人も多いはずだ。そんなキミにおすすめなのが、このウル技。なんと、最後のボスを除く、全てのボスと戦うことができるんだ。やり方は、名前を「きんた」と入れてゲームスタートさせるだけ。



名前を登録するときに「きんた」と入力するだけでOK



勝ち進んで行けば最後の面の前のボスと戦うことができる!!



この技で、各面のボスの攻略法を見つけ出せ!!

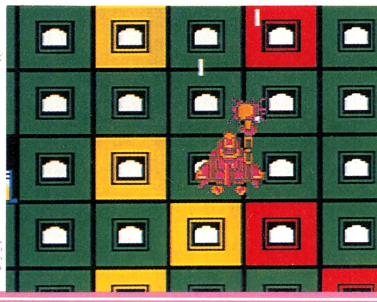
ちょっとだけ無敵！

十両技

キャプテンED
茨城県／竹内一クン

一定時間、無敵になるアイテム「バリアー」を取ったときと同じ効果が得られるコマンドが発見された。まずゲームプレイ中にスタートを押してポーズをかける。次にⅡコンのⒶ、ⒷとⅠコンの右下、セレクトを全部押しながらスタートを押してポーズを解除すればOKだ。

ただし、自機1機につき、1回しか使えないぞ。



一度やられてもタマゴで復活すれば1回分、入力可能になる

仙豆の無限増殖技！

十両技

ドラゴンボール3
東京都／飯田光雄クン

ピッコロ大魔王との戦いに敗れたあと、カリン塔に行きカリン様から仙豆と超神水をもらうよね。そのとき、仙豆だけをもらい超神水は飲まないで外へ出る。そして、もう一度カリン様に会うと、また仙豆が手に入るのだ。これを何度も繰り返せば、最高7個までの仙豆が手に入る。これで、ケガをしても安心だね。

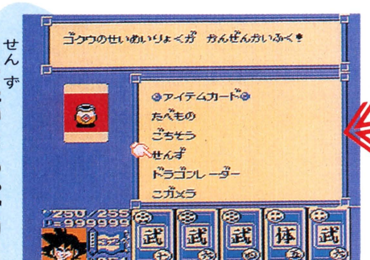
カリン様に会おう



ピッコロに倒されたら、カリン塔を目指そう



カリン様に会ったら仙豆だけをもらい、超神水は飲まない



仙豆がいっぱい!!

仙豆があれば、どんな敵も恐くない

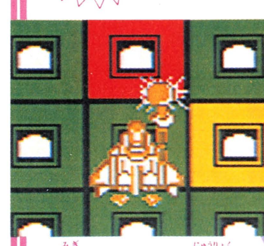
ハンマーが連射に！

十両技

キャプテンED
鳥取県／経験値0クン

連射付きジョイスティックがなくてもハンマーが連射になる技だ。ゲームプレイ中にポーズをかけて、Ⅱコンの左上、Ⓑとセレクトを押しながらポーズを解除。するとⅠコンのⒷを押すだけでハンマーが連射になる。

Ⅱコンの左上、Ⓑとセレクトを押しながら解除



右のコマンドを入力すると、ⅠコンのⒷを押すだけでハンマーが連射に

この技の醍醐味



キャプテンED「ボスとだけ戦える！」

この技を知って喜んでいる人も多いことでしょう。なぜなら、このゲームで唯一テクニックを必要とされるのが、このボスステージだからです。この技を使えば1面のボスを手始めに、次々に各面のボスが登場するので、ボスの攻略法を自分なりに見つけだすことができるのですね。いわば、対ボス用の練習モードというわけです。ただし「きんた」という名前の人は、その名前でプレイできないのが、唯一の欠点かな。

きみよハガキだ!!

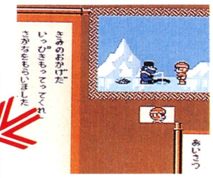
ファミコン探偵倶楽部II **その①** やり始めた従弟に「犯人はコイツなんだ」と指したらなぐられた(東京都/佐藤由子クン・21歳)。**その②** 自分も主人公もいくつ命があってもたりない。けれど、おもしろいからいい(神奈川県/藤原政志クン・14歳)。**その③** 後編を探して東京中を数十軒まわったが、つい最近、自宅から歩いて7分のおもちゃ屋で見つけた。灯台もと暗し…(東京都/勇鬼真吾クン・18歳)。**ロボコップ** いくら悪者でもあんないっぱい人を殺してはいけないと思った(愛知県/豊田浩克クン・15歳)。**チャイルズクエスト** スターになる人がファンからお金をもらっているのにはまいった(香川県/藤井健司クン・16歳)。

序ノ口技

序ノ口技 何度も魚がもらえる

遊遊記 後編
静岡県/夏目智クン

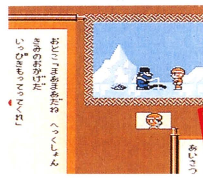
6章で氷の上で釣りをしているおじさんが、悟空に魚をくれるよね。魚をもらったら、家へ行っておばあさんに渡してごらん。おばあさんは晩ご飯のおかずにと、受け取ってくれるぞ。再びおじさんに会うと、またしても魚がもらえて、やっぱりおばあさんは、晩のおかずにと受け取るのだ。何度でも繰り返せるぞ。



悟空はおじさんから魚をもらいました

おばあさんが、晩のおかずにしてくれるよ



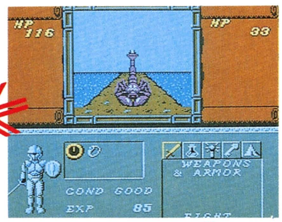


どうやら好きなだけもらえるらしいのだ

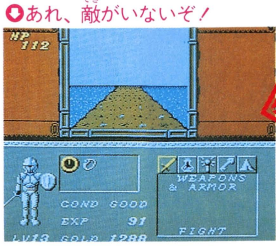
序ノ口技 敵が出てこない

ダンジョン&マジック
東京都/蜷川良一クン

このゲーム、敵がたくさんでてきてめんどう、という君にぴったりのウル技がみつかったぞ。なんと、敵が出なくなってしまうんだ。やり方は簡単。宿屋に泊らなければいいんだ。HPがへったら薬でなおすようにすれば、1度入ったダンジョンもくまなくさがせるね。



こういったうるさい敵も……

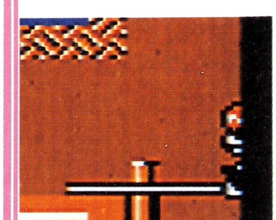


あれ、敵がいないぞ!

序ノ口技 ワープができる

遊遊記 前編
東京都/片山英貴クン

5章の終盤で、悟空と紅がい児の対戦シーンがあるよね。2人とも枠からはみ出ての大暴れで、ちょっとした見物だよね。そこで、よーく見てみると、紅がい児は画面のはじで跳ね返ってくるんだけど、なんと悟空は、突き抜けちゃって、反対側から出て来ちゃうのだ。…というわけで、画面狭しと、自由自在にワープできる悟空なのでした。

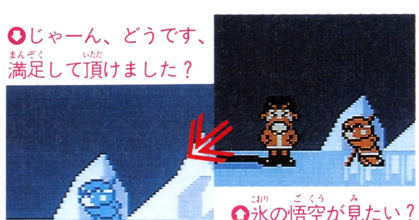


左端からワープしたぞ!

序ノ口技 悟空が氷の塊に

遊遊記 後編
静岡県/大石弘之クン

6章でくもじじいに「ハワイにいきたいか?」と聞かれたら、2回断ってみよう。悟空はじじいに氷のかたまりにされて、おまけにゲームオーバーになってしまうのだ!



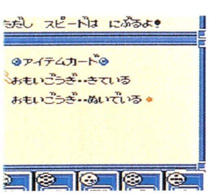
じゃーん、どうです、満足して頂けました?

氷の悟空が見たい? セーブをお忘れなく

序ノ口技 アイテム名が変わる

ドラゴンボール3
三重県/カカロットクン

戦闘中に使用すると修業値が多くもらえるアイテム〝おもいどうぎ〟というのがあるよね。このアイテム、戦闘中のサブ画面で見ると名前が〝おもいごうぎ〟になっているんだ。だけど〝どうぎ〟よりも〝ごうぎ〟の方がなんとなく、悟空がより強くなるような気がするよね。ただ、アイテムの効果は、変化しないからね。ザンネン!

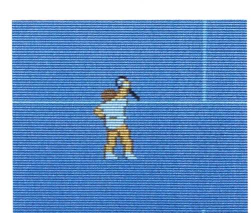


戦闘中のみ、名前が変わる

序ノ口技 よろこび2倍!

ワールドスーパーテニス
東京都/青山卓也クン

スポーツゲームには、ガッツポーズがつきものだけどこのゲーム少しよろこびかたが地味だよね。だけどこのウル技をつかえばプレイヤーがジャンプをして大よろこびしてくれるんだ。やり方は、大変かんたんだ。まず普通にゲームを始めて、自分がポイントを取ったらⒶ、Ⓑボタンを同時に押すだけ。これでよろこびも倍になるってわけだね。

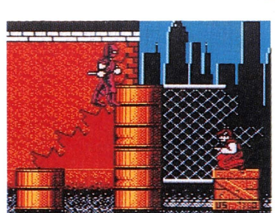


こんなによろこんでくれる

序ノ口技 忍法・側面立ち

忍者COPサイゾウ
新潟県/ショーコスズキクン

どのラウンドでもいいから、箱またはドラムカンのある所に行こう。そこで、それに向かって前方回転ジャンプしてみよう。うまく行けば、写真のように箱の側面に立ってしまう。この場合、サイゾウは、足の指で箱の側面にへばりついてるのかな? 何か変だね!



これも、隠れ忍法かな?

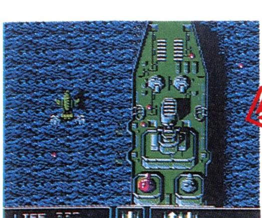
序ノ口技 簡単に位置変え

サンダーバード
埼玉県/さなだ虫クン

ゲームをポーズ状態にして、Ⓑボタンを押してみよう。なんと、ゲーム進行中にしか出来ないと思われていたオプションの位置変えが、ポーズした状態でもできるんだ!!



まず、ポーズをかけるんだ!

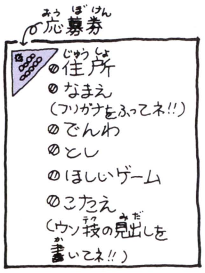


これで位置変えが簡単だ

★編集部が冬休みのため、この号のウル技に関する質問は1月8日以降（平日午後4～6時）にお願い致します。

ウソテッククイズに応募しよう

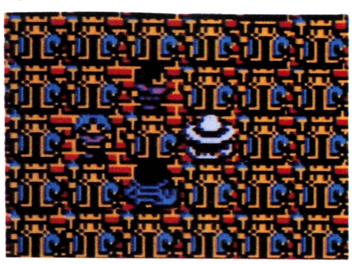
今号もウル技の中に1つだけウソ技がある。見つけたら左の要領で「ウソテッククイズ」係まで応募しよう。正解者の中から抽選で20名に希望のゲーム（現在発売中のファミコンソフト）をプレゼント。応募の締切は12月22日（消印有効）。正解はNo.2で、当選者はNo.4誌上で発表します。



No.23の答

正解は『ウルティマ～聖者への道』の大関技の「ブリティッシュ王増殖技」でした。

正解率は30%でした。ところで読者から笑えるウソ技のアイデアも募集します。採用者には特製電卓をプレゼント。たくさんのハガキ待ってるよ。



No.21の当選者

北海道＝武田暁昌／岩手県＝伊藤守／福島県＝鈴木勝／茨城県＝川合唯也／埼玉県＝梅津弘子／千葉県＝杉浦涼／東京都＝長田仁／神奈川県＝林真地／長野県＝荒力／新潟県＝石川浩也／富山県＝大野直人／石川県＝竹田一／愛知県＝福沢久／三重県＝平田直久／京都府＝梅原健一／大阪府＝郷亮／岡山県＝金井佐平／広島県＝見田誠／山口県＝杉浦将之／長崎県＝中田亜弓

以上敬称略

超ウルトラ技大募集

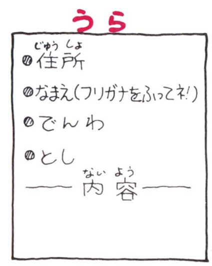
ウル技を発見したら、友達に先をこされないように、すばやく応募しよう。

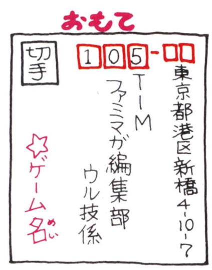
くわしいやり方、住所、郵便番号、名前（フリガナ）、電話番号を書いてハガキかFAXで送ろう。左の書き方を参考にしてね。FAXの場合は編集部の住所を書かなくても届くよ。

ハガキの表には赤色で、FAXには最初に大きくゲーム名を書いてほしい。FAXは電話局、コンビニエンスストア、お父さんの勤め先などにあると思うので、どんどん利用しよう。

ハガキは消印、FAXは通信時刻から判断して、一番早く届いた人を採用者と認定しているから、急いで送ろう。採用者には認定証とともに、左のような賞品を用意しているよ。

さて、このコーナーに採用されるコツがあるんだ。それは最新の人気ゲームを買ってすぐに技を見つけて応募すること。今なら『星霊狩り』がねらいどころだよ。





FAX番号：03-578-6996

★技のランクと賞金・賞品★

優勝	10,000円	小結	4,000円
横綱	8,000円	十両	2,000円
大関	6,000円	序口	特製電卓

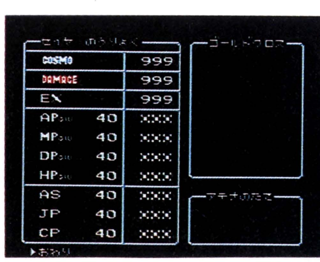


メーカー住所パスワード

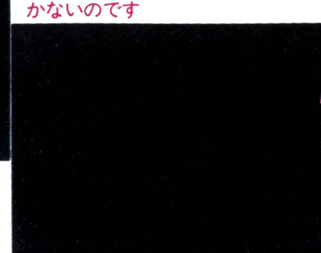
聖闘士星矢でもありましたが、説明書の最後に書いてあるバンダイの住所をドラゴンボール3のパスワードとして使えると聞いたのですが……？

（神奈川県／チチいいクン）

はい、使うことが出来ます。パスワード「とうきようとたいとうくこまがた254かふしきがいしやはんだいがんぐだい2じぎよふ」と入れると画面が真っ暗になってしまうだけなのです。聖闘士聖矢のときのように、キャラクタのレベルが上限を越えてUPするような役に立つ技ではないですが、住所を使ったパスワードというところが面白いと思うのです。この他にもドラゴンボール3では、パスワードによるウル技がまだまだありそうなので、どんどん送ってきてほしいですね。



⬆聖闘士星矢では、レベルが40まで上がってしまう。超お得なパスワード技でした



⬇すると、画面が真っ暗になってしまう。もうリセットボタンを押すしかないのです



⬆パスワード入力画面で上の住所パスワードを入力する。間違えないようにね

新装開店だヨ!! 30秒 Q速解答

1990年が気分も新たにこのコーナーも新装開店だ。さあ走れ！発進！



遊遊記 前編

Q 悟浄のスペシャルクイズの答えがわかりません。
群馬県／松村亮クン

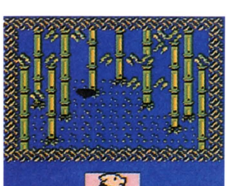
A 金角と銀角のクイズでは、この悟浄の答えるスペシャルクイズに、悟空たち全ての運命がかかっているよね。問題は全部で3問あるんだけど、いつどの問題に当たるかは、そのときの運だ。回答は左の表を見てね。
まあ、おしゃかさまが1番背が高い…ってのは、盲点だったけどね。

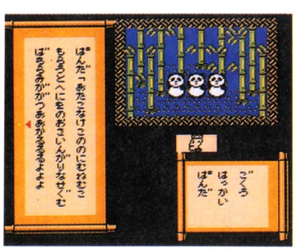
スペシャルクイズ	回答
遊遊記の登場キャラの中で1番背の高いのは？	おしゃかさま
悟空が閉じ込められていた牢屋の名前は？	ごぎょうざん
三蔵さまが住んでいたまちの名前は？	ちょうあん


⇧金角と銀角のスペシャルクイズに答える悟浄。間違えると、ゲームオーバーになってしまうのだ！

Q 3章でおんな村にたどりつくことができません。
静岡県／今井竜也クン

A 霧の中、手をつないで山中を進んで行くと、悟空たち一行は竹藪に出て、そこで3匹のパンダに出会うよね。ここでは、パンダとの会話は全て三蔵に任せよう。おんな村はどこにあるのかと聞くと、パンダの返事は一見めちゃくちゃのようだが、実は3匹が同時にしゃべっているだけなのだ。そこでパンダのメッセージを、2文字とばしに読んでみよう。すると、『あなのむこうにおんなむらがあるよ』『たけのねもとをさがせばみつかるよ』『ここにむらへのいりぐちがあるよ』と、3通りのヒントが発覚するぞ！　あとは、八戒の術、千里眼を使って竹の根元を探れば、おんな村への入口が見つかるぞ。


⇧ヒントを聞いたら、八戒に代わって千里眼の術を使おう。ほら見っけ！


⇧おっと、パンダさん登場。リーダーの三蔵さんに任せましょう

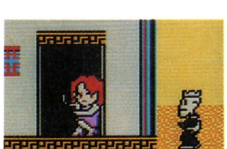
Q おんな村から出たいのに悟浄の銭湯から進めない。
千葉県／河野先生クン

A ひとかえるコマンドで八戒に代えよう。すると八戒は悟浄に妖怪退治のお礼をせがみ、光のこづちを持っているおばあさんを教えてもらえるよ。カーテンを開ければ、おばあさんに会えて、村から出られるぞ。


⇧おんな湯のカーテンを開けると…！　でも光のこづちは、持っていかれた後だったのだ

Q 4章のりんりんの返事がうまく組立てられません。
兵庫県／広川幸生クン

A 悩むことなんて全然ないんだよ。りんりんの言った通りに言葉を並べるだけで、店の男の人には通じてしまうのだ。順番をメモし忘れた人は、左の番号を参考にしてね。





⇧⇩りんりんの言ってることは、めちゃくちゃだけど、これでいいみたい

らんがいQ&A ワルキューレの冒険
Q・富の国へ行けません。（東京都／こはっちゃんクン）　A・アファ大陸の北東にいるブラックシーザスを倒してから色の違う場所に船を持って1晩いると、虹の橋がかかり富の国へ渡ることができる。



HP	18
AT	0
EX	1

ドラゴンフライA



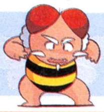
HP	25
AT	17
EX	2

G・スコーピオンA



HP	12
AT	11
EX	1

G・スネークA



前半の敵キャラをデータをつけて大公開!! まずは、マップ上に出現するキャラたちだ。

ニューソフト

300秒緊急調理メモ

ダンジョン&マジック



空の剣と炎の剣を得るまで

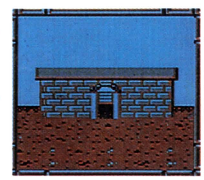
魔法入手には切っても切りはなせない「剣」。その剣を中心に徹底的に攻略しよう。

「剣」をとる順は「地の剣」「空の剣」「炎の剣」「魔法の剣」「風の剣」そして「トレス」となっているが、今回は「炎の剣」までの前半を。といっても「地の剣」については、ファミマガNo.21で、すでに紹介済みだね。そこで「空の剣」「炎の剣」について徹底攻略するぞ!!

空の剣への旅

「空の剣」を入手するには2つのアイテムが必要なんだ。まず、ひとつめのアイテムの「飛翔の指輪」は、スルの町で「ガレスの迷宮」にある、と教えてもらえる。

この「飛翔の指輪」をつかうと空の上の島へ行くことができる。そこには洞窟があり、この中にふたつめのアイテムの「現わしの指輪」がある。この指輪をとれば「空の剣」のある「バーサス神殿」が見えるぞ!!



洞窟で「現わしの指輪」をとることによって見える「バーサス神殿」だ!!



「バーサス神殿」の地下3階のまん中あたり。この宝箱に「空の剣」が入っている

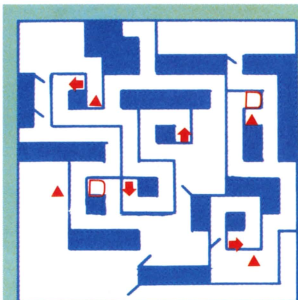
バーサス神殿

ここには「空の剣」がねむっている。入口が4つあるが、西の入口からでないと「空の剣」にはたどりつくことができないんだ。でも、いろいろなアイテムも手に入るから、経験値かせぎもかねて内部をくまなくさがしてみるのもいいだろう。中の敵ははっきりいって弱いぞ。

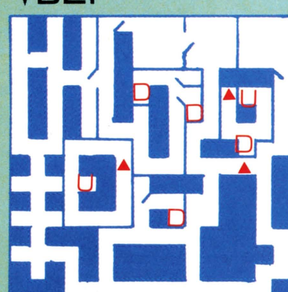
記号の見方

記号	意味
⬆	入り口
D	降りる階段
U	昇る階段
▲	宝箱

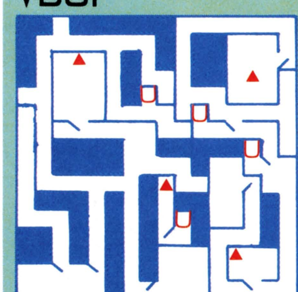
▲B1F



▼B2F



▼B3F

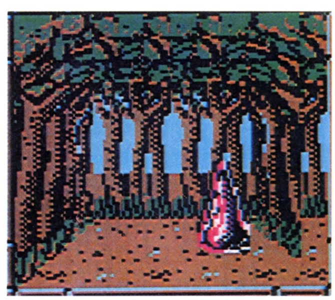


炎の剣を探せ

グランの町の北にある「フーズウォール」の森。ここに目的の「炎の剣」があるぞ。

でも、せっかく剣をみつけても氷の中にあってとれないんだ。

剣は氷の中に



やっと剣のあるところにきてみたら、氷のかたまりになっている。この中に「炎の剣」があるのか……



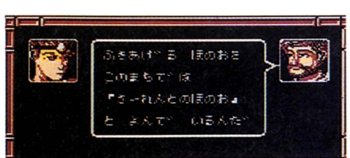
「空の魔法」なら、「空の剣」をとって洗礼したからつかえるはずだ



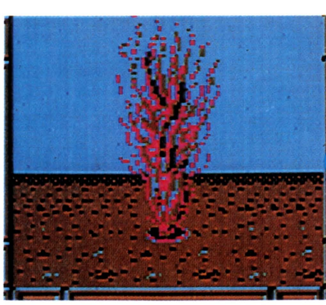
やった!! 氷がこわれたぞ

そこで一度グランの町にもどろう。すると「空の魔法」で氷を割ることができるという情報が得られるんだ。といっても組み合わせだけで256種類にもなってしまう。いったい何をつかえばいいのか。実はレベル2の魔法(サンダーボルト)を単独でつかえばいいんだ。

剣をとったら「サーレントの炎」という「フーズウォールの森」の北にある炎の柱に行って剣に精霊を宿してもらおう。そのあとグランの町にもどってバーンの洗礼をうければ火の魔法がつかえるようになるぞ。



あの地表でふきあげている炎は「サーレントの炎」というのか!! 「炎の剣」と「炎」。そうか、そこで精霊を宿してもらえばいいわけか



このあと洗礼をうければ、「火の魔法」がつかえるようになる!

たった3秒Q速解答



じゃりン子チエ

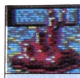
Q・レイモンド飛田はどこにいるのですか?(東京都/中村章一クン)A・ヘルクラブの中にあるロッカーを調べよう。隠れているはずだ。

Q・マンホールが暗くて入れない。(新潟県/島田武治クン)A・橋の下で拾ったライターを使おう。でも、ガス欠なので2回使わないとダメ。

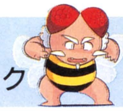
今号のモンスター ダンジョン&マジック

前半の敵キャラをデータをつけて大公開!! ダンジョン内に生息するキャラたちだよ。





	ダークメイジ	ゴブリン A	スライム A
HP	26	29	16
AT	0	20	15
EX	2	3	2



ニューソフト 300秒 緊急調理メモ

御存知 弥次喜多珍道中



由比から熱田までを徹底攻略する!

『御存知 弥次喜多珍道中』は6つの章に分けられていて、各パートは独立したストーリーになっている。そこで今回は由比、浜松、熱田までの前半部分、最大の強敵である信長との最初の戦いまでを徹底的に攻略していくのだ!



最大の強敵、信長。全ての事件が起こったのは、コイツの仕業なのだ!

由比



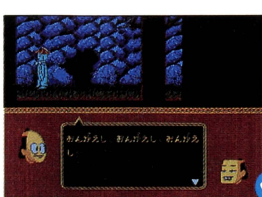
由比では、庄屋さんが困っているので力になってあげよう。庄屋さんの話では、由比正雪という人物に屋敷をのっとられてしまったらしい。庄屋さんの頼みで屋敷に行くと、おさい親分に正雪の仲間とまちがえられてしまうので、手形を見せればいいのだ。すると、おさい親分が信用して十手をくれるゾ! 苦労して屋敷に入っても、正雪に捕まってしまう。でも正雪におべっかをつかえば許してくれるのだ。これで正雪の仲間になって洞窟に行くと、お地蔵さんがジャマで中に入れない。傘をあげればお地蔵さんが動くのだ。



そうか、お地蔵さんに傘をさしてあげればよかったのか! よしっ、洞窟に戻ろう!!



お地蔵さんを動かす方法を庄屋さんなら知ってるかもしれないゾ。屋敷に戻ってみよう



おお! お地蔵さんが動いたゾッ。これで、ようやく洞窟の中に入れるのだ!!



たった3秒Q速解答

えりかとさとるの夢冒険

Q・「ぬのずきん」をかぶらせる順番は?(東京都/関豊和クン) A・右から2番目、左端、右端、右から2番目の順にかぶせればいい。

Q・パスポートが手に入らない。(埼玉県/中田良クン) A・落ちているカバンを交番に届けると、翌朝お礼としてパスポートをもらえる。

田代まさしのプリンセスがいっぱい

Q 大ジャンプがうまくできません。
北海道/ファミマガ命クン

A このゲームは、大ジャンプが出来ないと、クリアは不可能に近い。がんばって、修得しよう。大ジャンプは、十字ボタンの右か左とⒶ、Ⓑボタンを同時に押せばできる。慣れないとなかなか出来ないので、初めのうちはⒷボタンで、マーシーに助走をつけさせてからジャンプしてみよう。大ジャンプを覚えれば前半の4ステージは、クリアしたも同然だ!!



ジャンプする前には、常にこのくらい助走をつけてからジャンプしよう



これが大ジャンプだ。このテクニックは、完全にマスターしよう!

マルサの女

Q 権藤の家にある隠し部屋のナンバーがわからない。
福岡県/中村優規クン

A いよいよ最後の難関だ。これぞ君のマルサの腕の見せどころ…と言いたいところだけれど、やっぱり、ちょっと難しすぎるみたい。ヒントは権藤邸の絵の裏に隠されている暗号文。調べる↓見るで「ルブダビーエッチ」と出る。実はこれスリーサイズのW・B・Hなんだ。ちなみにルブダはWの逆を指すんだよ。物語の中でスリーサイズがわかった女の人っていえば…権藤の愛人だ! どう、ちゃんとメモしてた君は優秀なマルサか、ただのスケベか?



きゃー、スタイル抜群ねっ! でも私だって負けませんよーだ



ルブダビーエッチ。わかってみると簡単だけどエッチだなぁ

忍者COPサイゾウ

Q 赤い服の男を脅かしても、情報を教えてくれない。
三重県/俺は忍者刑事クン

A 確かに、サスケが残した手紙では、赤い服の男が何か知っていると書いてあったよね。でも後ろから羽交い締めにして脅しても、重要なことを話す前に爆発して消えてしまう。でも、ここはめげずに、何度も赤い服の男を捕まえて、ひたすら脅そう。すると、3度目に捕まえたときに、赤い服の男はとうとう口を割るぞ!



この赤い服の男は、重要な情報を知っているぞ!

ヴイナス戦記

Q 後半のユニットが上手く倒せないんですが…。
千葉県/柳川知子クン

A 確かに、後半の敵は強くてバルカン砲で倒そうものなら返りうちにあうよね。勝負の鍵はミサイルなんだけど、弾数に限りがあるのが問題だ。

らんがいQ&A ワルキューレの冒険



Q・時の鍵を鍵穴に入れても何も起こりません。(長野県/日下部健一郎クン) A・時の鍵を鍵穴に入れるためにはサンドラが一緒にいないとダメなんだ。ゾウナの城に捕われているので救け出してからいこう。

30秒Q速解答



HP	68
AT	27
EX	5

ラージスパイダーA



HP	32
AT	0
EX	3

ハーピー



HP	49
AT	25
EX	4

スケルトン



HP	32
AT	17
EX	3

ワーウルフ

浜松

宮崎屋を助けるために、二馬力一家に殴り込みをかけるハメになってしまった弥次さんと喜多さん。しかし、ただ二馬力一家にいくだけではダメ。スマキにされて海の中に放り込まれてしまうゾ！ まず、宿場で道具屋を見つけよう。この店で買ったアイテムを二馬力一家で使えば、親分を登場させることができるのだ。でも親分はとても強いから、このアイテムでは倒せない。1度、宮崎屋に戻ってみよう。コマンドで〝あきらめる〟を選択すれば、木刀という強力なアイテムが手に入るゾ！ そして、木刀をやすおに渡せばいい。すると、二馬力一家の親分を倒せるのだ。



うわっ、コワそうな人達ばかり……。とても勝てそうにはないよなーっ



ピーンチッ！ スマキにされて、海に放り込まれてしまったが……



いよいよ、二馬力一家の親分が登場！ でも、すごく強いのだ……



キマったぁ！ 爆発剣カタルシス返しっ!! このネーミング、いいなあ……



駿河の名木でつくられた討幕バットが、彫刻家の手により木刀になったのだ！

熱田

熱田では、いよいよ信長が登場する。信長を倒すには、まず参道にいる巫子を捜そう。すると「神主なら何か知ってるかもしれない」と教えてくれるゾ。それから町の外へ行って、旅人と話をすれば神主のいる寺に行けるようになるのだ。神主の話によると、信長を倒すには草薙の剣が必要らしい。草薙の剣を手に入れるには、神々しい剣をちりがみ交換屋に持っていけばいい。しかし、神々しい剣の本数によっては交換してくれない。下のカコミ記事を参考にしてね。



まずは、この女の人の話を聞こう。それから、めし屋に行けばいいゾ



うーん、どうやら参道に巫子がいるらしい。参道に行ってみると……



あっ!? 呼んだら巫子が3人でてきたゾ！ えっ、神主が何か知っているの？



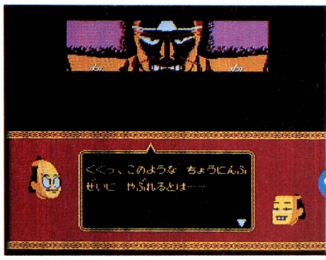
やれやれ、これでようやく信長を倒す方法がわかったよ。あーあ、疲れた……



この意味はどうやら、数合わせになにか関係があるらしいんだけど……？



おーい、剣がいっぱいになったから、草薙の剣と交換しておくれよ!?



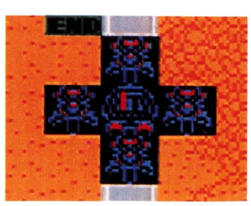
草薙の剣を使えばラクに倒せるゾ！

草薙の剣とは!?

神々しい剣のとれる場所と本数は左表のようになっている。〝あたり〟を〝みる〟にして、神々しい剣をとればいい。神々しい剣を集める本数は38本(宮)、41本(41番目の宿)、53本(東海道53次)のどれかにしよう。これをちりがみ交換屋に持って行けば、信長を倒せるアイテム、草薙の剣と交換してくれるのだ！

剣がとれる場所	剣の数
町の外	18
町	23
寺	11
参道	15
宿	12

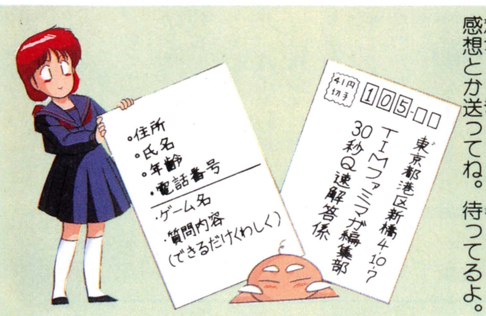
そこでトレーラーを味方のユニットで囲んでおとなしくしていよう。ミサイルが補充されるから敵を確実に倒せるぞ。



このフォーメーションで戦うのだ。ミサイルの補充により戦局はかなり楽に

質問募集

ファミコンゲームに関する質問を募集します。ゲームの新旧にかかわらず、ドンドン誌上で回答するよ。左のイラストの要領でハガキを送ってください。ファミコンのことなら、何でもOKだよ。それからファミコンを扱ったかわいいイラストも募集しているよ。ところで、新装開店でパワーアップした「30秒Q速解答」はどうだったかな？ 感想とか送ってね。待ってるよ。



たった3秒Q速解答 ウルティマ



Q・「へびのしるし」とは何ですか？（神奈川県／ブリクン） A・赤きヘビを驚かす力があるのだ。全ダンジョン中の一カ所にしかないぞ。

Q・「ひだかのりこ」というキャラは誰ですか？（愛知県／竹山善一クン） A・ウルティマのイメージソングを歌っている声優さんですよ。

ストリートファイターたちの物語

ぼくたち ゲーセン野郎



カプコン 大好評活躍中

ファイナル ファイト

やあやあ、元気かな？ 激動の平成元年もついに終わり。だから、今回紹介するのはカプコンの『ファイナルファイト』だ。強引？

本格！格闘アクション！

10月のAMショーで「ストリートファイター'89」として発表され、大人気を博した迫力の格闘ゲームが、タイトルを『ファイナルファイト』と変更して登場だ！

リアルで大きな、筋肉隆々のキャラクタ達が、多彩な技を使いこなしつつ画面狭しと大暴れするぞ。

悪に汚された街、メトロポリスを駆け抜け、さらわれた美女ジェシカを救い出せ！

アイテムで攻撃



武器を拾って使うこともできる



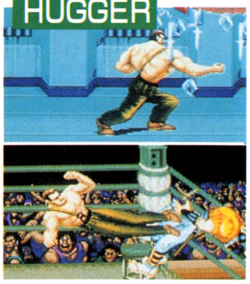
3人の個性ある男たち。彼らの中から自分の操作するキャラを選ぶんだ

パンチ！キック！

主人公たちの基本攻撃はパンチ。これは連続して打つと、裏拳→中段突き→ひじ打ち→廻しゲリと、繰り出す技がどんどん強力になっていくんだ。

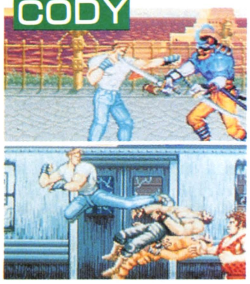
また、ジャンプしながら攻撃すると、強烈な飛びゲリだ。技のカタチは選んだキャラクターによって少しずつ違うぞ。

HUGGER



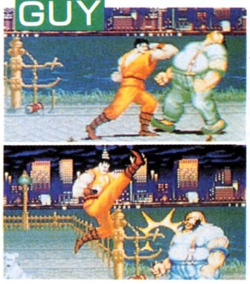
プロレス技が得意なハガー

CODY



コーディはMAの使い手だ！

GUY



忍術の心得のあるガイ。速い

必殺技！つかみ技！

多くの敵に囲まれてしまった時などに頼りになるのが必殺技。攻撃とジャンプのボタンを同時に押すことで使えるが、バイタリティ(体力)を少し消耗してしまうので注意！

また、背負い投げなどの大技に応用がきく、敵のエリ首をつかむ技も憶えておきたい。

HUGGER



プロレスの大技、パイルドライバー。敵をつかんでから仕掛ける

CODY



上方から敵にダメージを与えるジャンピングニーパッド攻撃！

GUY



ガイの必殺技、旋風脚が炸裂！周囲の敵をことごとく吹き飛ばす

田尻智の Final Fight ファイナル ファイト が好き！

どーも、こんにちは田尻です。このゲームは、秋のAMショーのとき、『ストリートファイター'89』として発表されましたが、ゲーム内容のほうは、前作『ストリートファイター』とは、ほとんど関係ありません。むしろ格闘ゲームの元祖、テクノスジャパンの『双截龍』に近いゲームです。

このゲームは、キャラクタがとても大きくて、リアルです。また、その動きも細部まで凝っているので感動してしまいました。ゲームをしていると、本当に格闘をしているような気分になるのです。おちゃめなのは、これほどリアルなゲームなのに、体力回復のアイテムとして、骨付き肉がでてくるところですね。立派な体格の男が、道に落ちてる食べ物を拾い食いする姿には、笑ってしまいます。


2人プレイなら一層心強い



アイテムを使って戦いを有利に進めよう

悪人どもをけちらすのだ！

この『ファイナルファイト』は、2人同時プレイができる（同じキャラクタの選択はできない）。キャラクタごとの持ち技の特徴を生かして、お互いに助け合いながら戦い抜いていこう。

道端や部屋の中にあるタル、ドラムカン、電話ボックスなどは簡単に破壊できる。中には刀などの武器や、体力を回復する食べ物・得点アップの宝石が入っていることがあるんだ。見逃すなよっ！

ステージごとの仕掛けも、地下鉄やバーの中などの多彩な舞台が用意されているぞ。


そういうワケだ。ゲーセンでキミたちを待ってるぜっ！

早くコンティニューして、オレ達を救ってくれ！




やられてしまった。見てくれ、このナサケナイ姿を…！



地下鉄の中での戦い。アッパーカットだ！


おっと仲間割れ？　お互いを攻撃もできる

グラディウスIII 伝説から神話へ

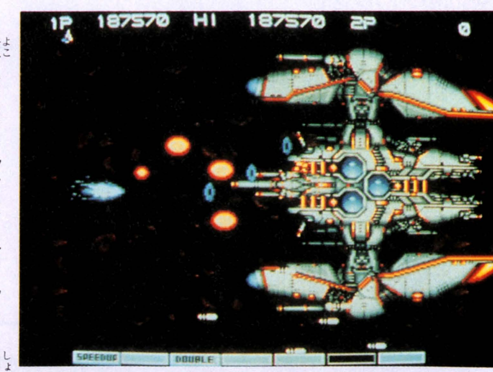
横スクロールシューティングゲームの定番、『グラディウス』のシリーズ第3弾がついに大完成だ！

20種類以上のパワーアップを自由に組み合わせて選択できる「エディットモード」や、初心者用と上級者用の難易度設定機能など、さまざまな新フィーチャーを導入し、さらに奥深いゲームへ進化したぞ。

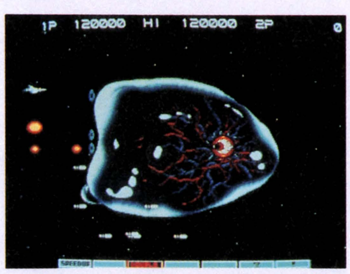

『グラディウス』といえばこの場面。おなじみ逆火山ステージだ



武器の種類がとんでもなく増えてしまった。選択に迷いそう～




あらら？　なんと3Dシーンも


画面やBGMの美しさは、もう当然

コナミ　大好評活躍中

アンケートに答えてゲームをもらおう!

ファミマガ読者プレゼント!!100本

今号のプレゼント 各20名様

①信長の野望 戦国群雄伝……28
②キャデラック……38
③ヘラクレスの栄光II……75
④悪魔城伝説……123
⑤神仙伝……132
(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

応募のきまり

左のとじこみハガキに、この号のプレゼントでほしいものの番号1つ(①～⑤)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)41円切手をはってポストまで。しめ切りは1月11日(必着のこと)発表は90年2月9日発売のNo.4です。

アンケート

❶今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

❷また、今号の記事のなかでつまらなかったものを3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

❸これから買おうと思っているゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

❹今後、ファミマガで特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

❺また、攻略特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

❻ファミマガ以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。

❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

❾好きなゲームのジャンルを3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ ⑦その他

❿パソコン、ビデオゲーム、PC Engine、セガからファミコンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

⓫今号のとじこみ付録、ファミスタ'90データ集についてどう思いましたか。次の中から番号を書いてください。
①とても実用的だった。
②実用的だった。
③実用的ではなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。

⓬第1付録、大技林についてどう思いましたか。次の中から番号を選び書いてください。
①とても実用的だった。
②実用的だった。
③実用的ではなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。

⓭第2付録、ゲームボーイファンについてどう思いましたか。次の中から番号を選び書いてください。
①とても実用的だった。
②実用的だった。
③実用的ではなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。

⓮これから買おうと思うゲームボーイソフトを、表5から2つ選び、番号を書いてください。買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

⓯今後、ファミマガで特集してほしいゲームボーイソフトを、表5から2つ選んで、番号を書いて下さい。

⓰また、攻略特集してほしいゲームボーイソフトを、表5から2つ選び、書いて下さい。

⓱ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを次の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

音楽・効果音 何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度 ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性 ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

熱中度 ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

表1 今号の記事

No.	表1 今号の記事	No.	
1	〈新作〉信長の野望 戦国群雄伝	12	ファミマガJournalインフォメーション
2	〈新作〉ベストプレープロ野球	13	超ウルトラ技+I
3	〈新作〉キャデラック	14	30秒Q速解答
4	〈攻略〉ヘラクレスの栄光II	15	ぼくたちゲーセン野郎
5	〈攻略〉悪魔城伝説	16	テレマガステーション
6	〈攻略〉神仙伝	17	週間ファミマガヒットチャート!
7	〈続報〉がんばれゴエモン外伝	18	超新作ゲーム先取り大作戦
8	〈特報〉キャプテン翼2	19	ひとめでわかる新作カレンダー
9	〈特報〉女神転生II	20	1月カレンダー がんばれゴエモン外伝
10	〈特報〉ドラゴンクエストIV	21	〈とじこみ付録〉ファミスタ'90
11	ファミマガJournalマンガトピックス	22	〈第1付録〉大技林
		23	〈第2付録〉ゲームボーイファン

表2 雑誌名

No.	表2 雑誌名	No.	
1	PC Engine FAN	13	POPCOM
2	月刊PCエンジン	14	MSX・FAN
3	㊣PCエンジン	15	MSXマガジン
4	ファミコン通信	16	ゲーメスト
5	ファミコン必勝本	17	コロコロコミック
6	㊣ファミコン	18	週刊少年ジャンプ
7	その他のファミコン雑誌	19	週刊少年サンデー
8	テクノポリス	20	週刊少年マガジン
9	LOGIN	21	週刊少年チャンピオン
10	メガドライブFAN	22	その他のマンガ誌
11	Beep!メガドライブ	23	BOMBなどのバラエティアイドル誌
12	コンプティーク	24	その他

表3 機種名

No.	表3 機種名	No.	
1	スーパーファミコン	8	X68000シリーズ
2	PC Engine、PC Engineシャトル、PC Engineコアグラフィックス	9	FM TOWNS
3	PC Engineスーパーグラフィックス	10	ゲームボーイ
4	MSX、MSX2、MSX2+	11	リンクス
5	セガマスターシステム	12	その他
6	MEGA DRIVE	13	何も持っていない
7	PC-8801、PC-9801シリーズ	14	とくに買いたくない

03 459-8000

テレマガSTATION（ステーション）

さあ！ 新年に向かって
心機一転やるぞっ!!

12/16〜12/22 ベストミュージック オブ '89 ノミネート2

大好評のベストミュージック オブ89のノミネート第2弾。7月1日から11月30日までに発売されたファミコンソフトの中から、ノミネート作品3曲を選んでハガキで送って欲しい。応募先は、左記の通り。なぜこの曲をえらんだのか、コメントを書いてくれれば最高だ。

しめ切り12/23 当日消印有効

105
東京都港区新橋
4-10-7
TIM ファミマガ編集部
テレマガベストミュージック係

クイズのこたえ

クイズ「この音なあんだ」PART4の答えは、『ツインビー3』の「ワナナバニ ステージ」だったんだよ。難しかった(お姉さん)? 簡単、簡単。楽勝だったぜ(大嘘つきのお兄さん)。

7月1日〜11月30日に発売されたソフト

アメリカンドリーム
明治維新
落っことしパズル とんじゃん!?
サンダーバード
ツインビー3
悪魔の招待状
マハラジャ
甲子園
ワールドスーパーテニス
遊遊記
ヴイナス戦記
新世紀創造 凄拳列伝 北斗の拳3
かっとび！ 童児
超人ウルトラベースボール
ドラゴンボール3 悟空伝
メジャーリーグ
ソフトボール天国
田代まさしのプリンセスがいっぱい
麻雀大会
スクウェアのトム・ソーヤ
御存知 弥次喜多珍道中
V'BALL
激突！四駆バトル
忍者COPサイゾウ
コズミックイプシロン
寺尾のどすこい大相撲
ベガスコネクション
ゴルフッ子オープン
LUTTER
新 燃えろ!! プロ野球
囲碁指南
ホワイトライオン伝説
ドラゴンニンジャ
ウィロー
必殺道場破り
ファリア
全米プロバスケット
究極ハリキリスタジアム 平成元年版
ケルナグール
パーフェクトボウリング
美味しんぼ
MOTHER
ファミスタ'89 開幕版
スプラッターハウス
コズミックウォーズ
燃える！ お兄さん
名門！ 第三野球部
メルヴィルの炎
武田信玄2
キャプテンED
レーサー ミニ四駆ジャパンカップ
ロボコップ
マグマプロジェクト ハッカー
激闘プロレス!! 闘魂伝説
アイドル八犬伝
谷川浩司の将棋指南III
マルサの女
ウルティマ〜聖者への道
中華大仙

テレマガスケジュール

12/16〜12/22	ベストミュージック オブ '89ノミネート2
12/23〜12/29	クリスマス ウル技特集
12/30〜1/5	ベストミュージック オブ '89ノミネート3
1/6〜1/12	'90年のファミコン、テレマガ大予想

テレマガは毎週金曜日にテープ交換します。

表4 ゲーム名

No.	ゲーム名
1	アークティック
2	アーディス
3	I LOVE ソフトボール
4	悪魔くん
5	悪魔城伝説
6	アドバンスト・ダンジョンズ＆ドラゴンズ
7	アドベンチャーズ オブ ロロ
8	アバドックス
9	イースII
10	怒III
11	囲碁名鑑
12	井崎脩五郎の競馬必勝学
13	いただきストリート
14	イメージファイト
15	ウィザードリィIII
16	ｗｉｔ's
17	うさぎ次元の盗難事件
18	宇宙警備隊
19	ウルトラマン倶楽部2
20	エアーウルフ2
21	ＳＤバトル大相撲
22	ＳＤヒーロー総決戦
23	エモやんの10倍プロ野球
24	黄金バット
25	ＫＡＧＥ
26	影狼伝説
27	勝馬伝説
28	かってにシロクマ
29	ガデュリン
30	株式道場パートII
31	仮面の忍者花丸
32	川のぬし釣り
33	がんばれゴエモン外伝
34	ガンヘッド
35	キテレツ大百科
36	キャッスルクエスト
37	キャットランナー
38	キャデラック
39	キャプテン翼II
40	Q.B.Scramble
41	孔雀王2
42	ゲームパーティー
43	激闘スタジアム!!
44	幻獣創世紀
45	甲子園2
46	ゴッドスレイヤー
47	ゴルゴ13II
48	コンバットゾーン
49	ザ・ゾンビ（仮称）
50	坂本龍馬
51	ザ・マネーゲームII
52	ザ・ロード・オブ・キング
53	サンサーラ・ナーガ
54	シェラザード2
55	シャンカラ
56	シルヴィアーナ2
57	白い鷹
58	神界
59	神仙伝
60	スウィートホーム
61	スクウェアのトム・ソーヤ
62	スーパーエクスプレス殺人事件
63	SUPER魂斗羅
64	スーパーチャイニーズ3
65	スーパーラグビー
66	STED
67	装甲騎兵ボトムズ
68	それいけ！甲子園
69	タイタン
70	大迷路
71	ダッシュ野郎
72	双截龍II
73	ダンジョン放浪記
74	チップとデールの大作戦
75	地理制覇大冒険
76	TM NETWORK LIVE IN POWERBOWL
77	ディープダンジョンIV
78	帝都大戦
79	デッドフォックス
80	ドカベン（仮称）
81	トップガンII
82	ドラえもん（仮称）
83	ドラゴンクエストIV
84	ドラゴンユニット
85	ドンドコドン
86	東風
87	なんてったって!! ベースボール
88	虹のシルクロード
89	ニチブツマージャン（仮称）
90	忍者らホイ！
91	忍者龍剣伝II
92	熱血高校大運動会（仮称）
93	熱血高校ドッジボール部〜サッカー編〜
94	熱血野球小僧（仮称）
95	信長の野望・戦国群雄伝
96	パズルボーイS'（仮称）
97	ぱたぱたパニック
98	パチ夫くん3（仮称）
99	バットマン
100	ぱられるワールド
101	バルダーダッシュ
102	パワーサッカー
103	ビックリマンワールド
104	飛龍の拳III
105	ピンボールクエスト
106	ファイナルファンタジーIII
107	ファイナルミッション
108	ファイヤーエンブレム
109	ファミコン野球盤
110	ファミスタ'90
111	ファンタジー
112	フリップル
113	プレジデントの選択
114	BLOCK OUT
115	ベースボールファイター
116	ベストプレープロ野球II
117	ヘビーバレル
118	ヘラクレスの栄光II
119	ホワイトカード
120	Might and Magic
121	魔神英雄伝ワタル・外伝
122	摩陀羅
123	マッピーキッズ
124	迷宮島
125	名門！多古西応援団
126	女神転生II
127	メタルスレイダーグローリー
128	モアイくん
129	もっともあぶない刑事
130	ものまね四天王
131	妖怪大戦（仮称）
132	歴史大冒険
133	ローラーゲーム（仮称）
134	ロケットレンジャー
135	ROD OF BLUE CRYSTAL（仮称）
136	わんぱくダッグ 夢冒険

表5 ゲーム名

No.	ゲーム名
1	あやかしの城
2	アレイウエイ
3	ウルトラマン倶楽部
4	ＳＤガンダムSD戦国伝 国盗り物語
5	ＳＤルパン三世
6	Ｆ－１レース
7	カードゲーム
8	海戦ゲーム NAVY BLUE
9	かこむん蛇
10	ギャザーズ
11	Qビリオン
12	クイックス
13	クォース
14	ゴーストバスターズ2
15	コスモタンク
16	ゴルフ
17	サイドポケット（仮称）
18	サッカーボーイ
19	シーサイドバレー
20	四川省
21	上海
22	将棋〔ポニーキャニオン〕
23	将棋（仮称）〔セタ〕
24	スーパーチャイニーズランド（仮称）
25	スーパーマリオランド
26	スペースインベーダー
27	セレクション 選ばれし者
28	倉庫番
29	ソーラーストライカー
30	対局連珠
31	タスクフォース（仮称）
32	双截龍
33	てけてけ！アスミッくんワールド
34	デスボール
35	デッドヒートスクランブル
36	テトリス
37	天神怪戦
38	どきどきペンギンランド
39	ドラキュラ伝説
40	ドラゴンスレイヤーI（仮称）
41	トランプボーイ
42	ネメシス
43	ハイパーロードランナー
44	爆裂戦士ウォーリア
45	パステル
46	パズルボーイ
47	パチンコタイム
48	バットマン
49	バレーボール（仮称）
50	飛龍の拳
51	ヒーロー集合!! ピンボールパーティ
52	ピンボール 66匹のワニ大行進
53	ファニーフィールド
54	フラッピースペシャル
55	フリップル
56	プロディア
57	平安京エイリアン
58	ベースボール
59	ベースボールキッズ
60	ペンギンくんWars VS.
61	ペンギンランド
62	冒険！パズルロード
63	冒険野郎（仮称）
64	ボクシング
65	北斗の拳 凄絶十番勝負
66	ポパイ
67	ボンバーボーイ
68	魔界塔士Ｓａ・Ｇａ
69	マスターカラテカ
70	ミッキーマウス
71	モトクロス・マニアックス
72	モンスタートラック
73	モンスターメーカー
74	レッドアリーマー魔界村外伝
75	ロックンチェイス
76	ワールドボウリング

週間ファミマガヒットチャート!

Hit Chart!

売上チャートの対象週も12月に突入し、新作の発売も目白押しという時期になり、今号でも10本の新作が登場している。新作通信簿では'89年度のベスト10が決まったなど、1989年の総決算が近づいていると感じられる今日このごろ……。

Weekly Data

この週発売の新作

- 11/24(金) ㊵ コズミックイプシロン
- 11/24(金) ⑰ 寺尾のどすこい大相撲
- 11/24(金) ㊹ ベガスコネクション
- 11/24(金) ㉘ LUTTER
- 11/25(土) ⑮ ゴルフっ子オープン

そろそろ年末に向けて新作ラッシュが始まる頃、一足早く発売された5本のソフト。ジャンルはかなりバラエティに富んでいるがどれもランキング上位を狙うには力が足りなかったようだ。これから次次と発売されてくるソフトや上位にどっしりと腰をすえているソフトに立ち向うには、もう少し、パワーが欲しい。

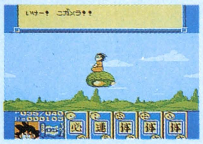
DiscountShopRanking

池袋・ビックカメラ調べ

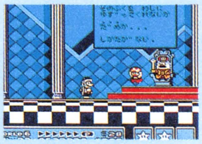
1. ツインビー3
2. 超人ウルトラベースボール
3. MOTHER
4. SDガンダム2
5. 北斗の拳3
6. スーパーマリオブラザーズ3
7. ↑ファイナルファンタジーII
8. ↑本命
9. ↑スーパーマリオブラザーズ
10. ↑ワギャンランド
11. ↑ドラゴンボール
12. 甲子園
13. 中華大仙
14. ↓テトリス
15. 激闘プロレス!!
16. ドラゴンボール3
17. ★寺尾のどすこい大相撲
18. メジャーリーグ
19. ↓天地を喰らう
20. ↓究極ハリキリスタジアム・平成元年版

11/20〜11/26 Famicom Best 20

1 ドラゴンボール3 (前週1)
バンダイ/'89年10月27日発売/RPG/6800円
ポイントが低下気味だったが今週一気に盛り返して200を越えた
207



2 スーパーマリオブラザーズ3 (前週4)
任天堂/'88年10月23日発売/アクション/6500円
1位に大きく引き離されたが常連の強さを見せ2位に食いこんだ
54



3 ツインビー3 (前週6)
コナミ/'89年9月29日発売/シューティング/5500円
ポイントが前週の約2倍となり順位も3ランクアップした
37



4 超人ウルトラベースボール (前週7)
カルチャーブレーン/'89年10月27日発売/野球/6500円
最近は5位前後を行ったり来たりしている
34

5 SDガンダム2 (前週5)
バンダイ/'89年6月25日発売/シミュレーション/6800円
ポイントも順位もこのところ停滞している
34

6 MOTHER (前週10)
任天堂/'89年7月27日発売
RPG/6500円(込)
23

7 レーサーミニ四駆 (前週9)
コナミ/'89年8月25日発売
ボードゲーム/5900円
23

8 スーパーマリオブラザーズ (前週11)
任天堂/'85年9月13日発売
アクション/4900円
20

9 究極ハリキリスタジアム・平成元年版 (前週16)
タイトー/'89年7月21日発売
野球/6800円
20

10 ロックマン2 (前週14)
カプコン/'88年12月24日発売
アクション/5800円
17

11 激突!四駆バトル (前週17)
アイレム
'89年11月17日発売
レース/4800円
17

12 テトリス (前週3)
BPS
'88年12月22日発売
パズル/4900円
16

13 ファミスタ'89・開幕版 (前週20)
ナムコ
'89年7月28日発売
野球/4900円
15

14 激闘プロレス!! (前週12)
テクモ
'89年9月1日発売
プロレス/5800円
14

15 ゴルフっ子オープン (新登場)
タイトー
'89年11月25日発売
ゴルフ/5900円
14

16 遊遊記 後編 (前週2)
Ⓓ任天堂
'89年11月14日発売
アドベンチャー/2600円(込)
13

17 寺尾のどすこい大相撲 (新登場)
ジャレコ
'89年11月24日発売
相撲/5900円
13

18 北斗の拳3 (前週18)
東映動画
'89年10月19日発売
RPG/6200円
13

19 ダウンタウン熱血物語 (前週19)
テクノスジャパン
'89年4月25日発売
アクション/5900円
12

20 ドラゴンクエストIII (前週13)
エニックス
'89年2月10日発売
RPG/5900円
11

先週発売され、上位をしばらくキープすると思われていた『遊遊記 後編』だが、早くも16位に落ちこんでしまった。やはり、ディスクカードというのが原因なのだろうか。それにくらべて前週よりも多くのポイントを獲得して、またも1位の『ドラゴンボール3』はまさに王者の風格。この『ドラゴンボール3』の快進撃をくい止めるソフトはもう少し待たなければならないようだ。年末の新作ソフト一斉発売の中のゲームが勝負の鍵を握ってくるだろう。

最新データ

WEEKLY Famimaga

Weekly Data

この週発売の新作

11/30(木) ⑤ スクウェアのトム・ソーヤ
12/1(金) ㊿ 未来戦史ライオス
12/1(金) ㊼ 道
12/1(金) ㉘ コンフリクト
12/1(金) ㊾ ホステージ

この週は『スクウエアのトム・ソーヤ』がディスカウントショップランキングで見事に1位を獲得した。ロールプレイングの強さは未だに衰えを知らないようだ。また、現代戦シミュレーションゲームの『コンフリクト』もなかなか健闘を見せている。しかし、その他の新作ソフトはどれもパッとしなかったようだ。

DiscountShopRanking

池袋・ビックカメラ調べ

1 ★スクウェアのトム・ソーヤ
2 SDガンダム2
3 スーパーマリオブラザーズ3
4 超人ウルトラベースボール
5 MOTHER
6 ⬆テトリス
7 スーパーマリオブラザーズ
8 ⬆究極ハリキリスタジアム・平成元年版
9 ★コンフリクト
10 ⬆V' BALL
11 ドラゴンボール
12 ⬆天地を喰らう
13 ⬇北斗の拳3
14 ⬇ファイナルファンタジーII
15 ⬆ウルティマ〜聖者への道
16 ⬆ドラゴンクエストIII
17 ⬆ファミコンウォーズ
18 ⬇甲子園
19 寺尾のどすこい大相撲
20 メジャーリーグ

※ウィークリーデータ中、円内の数字は発売週の売り上げ順位です。またディスカウントショップランキング中★は新作、⬆⬇はランクの激しい動きのあったものです。

ファミコン Famicom Best 20

11/27〜12/3

1 ドラゴンボール3 前週1
バンダイ／'89年10月27日発売／RPG／6800円
このまま今年はずっと1位を堅持しそうな勢いが感じられる
168



2 SDガンダム2 前週5
バンダイ／'89年6月25日発売／シミュレーション／6800円
バンダイのキャラクタものが1、2位を獲得してしまった週だった
81



3 スーパーマリオブラザーズ3 前週2
任天堂／'88年10月23日発売／アクション／6500円
ランク的には1つダウンしたもののポイントは前週とほぼ同じ
53



4 ツインビー3 前週3
コナミ／'89年9月29日発売／シューティング／5500円
前週よりポイントを上げたものの4位だった
52

5 スクウェアのトム・ソーヤ 新登場
スクウェア／'89年11月30日発売／RPG／6500円
前人気での高順位を反映して5位に登場
41

6 超人ウルトラベースボール 前週4
カルチャーブレーン／'89年10月27日発売
野球／6500円
34

7 テトリス 前週12
BPS／'88年12月22日発売
パズル／4900円
31

8 スーパーマリオブラザーズ 前週8
任天堂／'85年9月13日発売
アクション／4900円
25

9 MOTHER 前週6
任天堂／'89年7月27日発売
RPG／6500円(込)
24

10 ロックマン2 前週10
カプコン／'88年12月24日発売
アクション／5800円
23

11 ドラゴンクエストIII 前週20
エニックス
'88年2月10日発売
RPG／5900円
23

12 北斗の拳3 前週18
東映動画
'89年10月19日発売
RPG／6200円
16

13 究極ハリキリスタジアム・平成元年版 前週9
タイトー／'89年7月21日発売
野球／6800円
14

14 激闘プロレス!! 前週14
テクモ
'89年9月1日発売
プロレス／5800円
13

15 ダウンタウン熱血物語 前週19
テクノスジャパン
'89年4月25日発売
アクション／5900円
13

16 ファミスタ'89・開幕版 前週13
ナムコ
'89年7月28日発売
野球／4900円
11

17 甲子園 前週27
ケイ・アミューズメントリース
'89年10月6日発売
野球／5900円
10

18 激突！四駆バトル 前週11
アイレム
'89年11月17日発売
レース／4800円
10

19 天地を喰らう 前週22
カプコン
'89年5月19日発売
RPG／5900円
9

20 ゴルフッ子オープン 前週15
タイトー
'89年11月25日発売
ゴルフ／5900円
9

『SDガンダム2』のポイントが再び急浮上。その結果『ドラゴンボール3』と合わせて、バンダイのソフトが1位、2位を独占した。以前はキャラクタもののゲームはそのキャラクタのネームバリューの強さから、ある程度の販売個数は見込まれていたが、ゲーム的に今一つのものが多かったので一陣の風が吹き抜けるように、あっという間にかき消えていたが、最近では、質的にも向上してきているため、データからもわかるようにロングヒットになっている。

リーダーズゲーム通信簿ランキング Reader's Ranking '89

'89年度のゲーム通信簿も今回で最後となり、ベスト10が確定した。'89年度に突入して早々、『ファイナルファンタジーII』が26点を越える高ポイントを獲得し、2位以下を寄せ付けない勢いでトップを守り続けたのはすごい。今回の新作陣は、『寺尾のどすこい大相撲』がすこしガンバッたものの、とても上位に食い込めるポイントでなかったのが残念。

'89年度最後の新作通信簿にしては、なんとも寂しげな評価ばかりで寒々しい思いがする。『寺尾のどすこい大相撲』が今回の新作中、一番いい評価を受けたといっても63位どまりだった。かろうじて、20点台に乗ったといったところ。その他6作をみると、『LUTTER』のお買い得度が81位というのが面白い。他項目が3桁順位なのに、書き換え専用500円ということがこの順位まで押し上げる要因になったのだろう。

'89年度ゲーム通信簿ベスト10

1	ファイナルファンタジーII	26.43	6	ロックマン2	23.86
2	遊遊記 前編	24.63	7	MOTHER	23.75
3	スーパーデフォルメ SDガンダム2	24.59	8	ドラゴンボール3	23.74
4	がんばれゴエモン2	24.15	9	ファミコン探偵倶楽部II後編	23.42
5	遊遊記 後編	24.11	10	半熟英雄	23.40

寺尾のどすこい大相撲
11月24日発売
ジャレコ/相撲/5900円

昇進、日本一周、対戦の3モードから選べる相撲アクションRPG。体力などによって技の決まる度合いが変化する。**★技が決まったとき気持ちがいい**(群馬/富永直也さん)**★とてもリアルでおもしろかった**(東京/佐伯章さん)



キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.63(55)	3.22(72)	3.29(55)	20.34
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	(63位)
3.28(79)	3.51(60)	3.41(59)	

コズミックイプシロン
11月24日発売
アスミック/シューティング/6500円

スペースハリアータイプの3Dシューティングゲーム。自機はステージによって戦闘機か口ボットで戦う。3Dシステムに対応している。武器はレーザー、波動砲、自動追尾ミサイル。**★なかなか遊べた**(神奈川/新中雅也さん)



キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.02(139)	2.95(126)	2.95(111)	17.93
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	(130位)
3.09(113)	2.95(132)	2.97(131)	

忍者COPサイゾウ
11月17日発売
九娯貿易/アクション/5900円

忍術を使うアクションゲーム。**★忍者龍剣伝2が出たかと思った**(大阪/高尾匡秀さん)**★忍術が何度も使えるのがよい**(大阪/塚本亮司さん)**★カタカナのメッセージが読みにくい。操作性はまあまあ。わりと簡単**(山梨/市川武さん)



キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.28(95)	3.32(63)	3.05(93)	18.97
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	(100位)
3.19(90)	3.08(116)	3.05(115)	

激突!四駆バトル
11月17日発売
アイレム/アクション/4800円

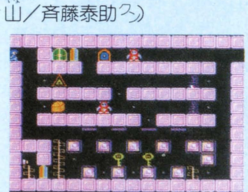
ラジコン四駆バギーをぶつけて敵を壊していくアクションゲーム。クリアするごとに使えるバギーの種類が増えていく。**★すごく簡単だった**(新潟/星智和さん)**★買って2日でクリアしてしまった**(東京/井上武治さん)



キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.23(100)	3.18(89)	3.01(98)	18.95
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	(101位)
3.16(99)	3.20(94)	3.17(90)	

LUTTER
11月24日書き換え開始
Dアテナ/パズル+RPG/500円(込)

書き換え専用のディスクゲーム。アイテムを使用して迷路をクリアするRPG要素を持つパズルアクションゲーム。エディター機能あり。**★500円はほんとうに激安だ。それに、なかなかおもしろいねえ**(岡山/斉藤泰助さん)



キャラクタ	音楽	買い得	総合
2.91(151)	2.89(138)	3.13(81)	17.72
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	(136位)
2.94(144)	2.89(143)	2.96(133)	

ゴルフッ子オープン
11月25日発売
タイトー/ゴルフ/5900円

タイトーおなじみのキャラクタが登場し、そのキャラクタと対戦していくコミカルなゴルフゲーム。**★すぐにあきた**(静岡/富永誠さん)**★平凡だった**(群馬/新井正浩さん)**★アニメがおもしろかった**(東京/高田雄二さん)



キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.44(77)	3.12(92)	3.15(75)	19.50
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	(80位)
3.26(82)	3.26(91)	3.27(79)	

ベガスコネクション
11月24日発売
シグマ商事/アドベンチャー/9600円

ラスベガスで恋人を誘拐された主人公がカジノで身代金を稼ぐギャンブルの要素を取り入れたアドベンチャーゲーム。単にギャンブルのスロットマシーン・ルーレット・ブラックジャックを楽しむカジノモードもある。



キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.10(128)	2.97(122)	2.99(102)	18.01
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	(126位)
2.95(143)	2.95(134)	3.05(116)	

みんなからのハガキを募集中!

「週間ファミマガヒットチャート」では、読者のみなさんからのハガキを募集中です。ハガキに実際にゲームをプレイした意見などもいっしょに書いてくれるとうれしいな。次号の評価対象は次の11本。

- スクウエアのトム・ソーヤ
- 未来戦史ライオス
- 道
- コンフリクト
- ホステージ
- 星霊狩り
- 新・里見八犬伝
- チェイスH.Q.
- おそ松くん
- ぼっくんモグラー
- スーパースタープロレスリング

過激な意見、楽しい意見などドシドシ送って下さい。

宛先→〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM ファミマガ「ヒットチャート」係

※順位は'88年12月以降に発売のゲーム164本についてのものです。各項目の丸でかこった数字は、項目ごとの順位を示します。

週間ファミマガヒットチャート!

WEEKLY Famimaga Hit Chart!

出て欲しいゲームベスト20

順位	ゲーム名	%
1	大魔界村(業)(メ)	17.7
2	グラディウスIII(業)	4.7
3	SUPER桃太郎電鉄(P)	4.5
4	ワルキューレの伝説(業)	3.7
5	R-TYPE(業)(P)(パ)(セ)	2.6
6	オーダイン(業)(P)	2.3
7	水滸伝(パ)	2.2
8	パワーリーグII(P)	1.6
8	カトちゃんケンちゃん(P)	1.6
10	ファンタシースターII(メ)	1.5
10	天外魔境(P)	1.5
12	ランボーIII(メ)	1.4
12	スーパー大戦略(パ)(メ)	1.4
14	ゴールデン・アックス(業)(メ)	1.3
15	R-TYPEII(業)	1.1
15	ラストハルマゲドン(パ)	1.1
17	TATSUJIN(業)	1.0
17	イースIII(パ)	1.0
17	獣王記(業)(P)(メ)	1.0
20	ソーサリアン(パ)	0.9

12月15日以降に発売される 買いたいゲームベスト20

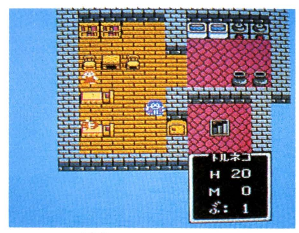
前回順位	今回順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	1	ドラゴンクエストIV	エニックス	51.8
2	2	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	26.3
6	3	がんばれゴエモン外伝	コナミ	11.8
3	4	ファミスタ'90	ナムコ	10.2
4	5	悪魔城伝説	コナミ	7.3
8	6	キャプテン翼II	テクモ	6.0
11	7	双截龍II	テクノスジャパン	5.2
18	8	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	4.7
7	9	熱血高校ドッジボール部～サッカー編	テクノスジャパン	4.0
5	10	女神転生II	ナムコ	3.8
15	11	スウィートホーム	カプコン	3.4
9	12	ヘラクレスの栄光II	データイースト	3.1
16	13	悪魔くん	バンダイ	2.9
10	13	ウィザードリィIII	アスキー	2.9
24	15	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	2.4
13	16	イースII	ビクター音楽産業	2.2
13	16	ベストプレープロ野球II	アスキー	2.2
12	18	トップガンII	コナミ	1.8
22	19	激闘スタジアム!!	テクモ	1.7
19	20	魔神英雄伝ワタル・外伝	ハドソン	1.6

※リーダーズランキング・リクエストとゲームボーイの買いたいゲームベスト10は本誌No.23のアンケート1000通の集計結果です。表中(業)は業務用、(パ)はパソコン、(セ)はセガ、(P)はPCエンジン、(メ)はメガドライブのゲームを示します。

Reader's Request Best 20
買いたいゲーム 出て欲しいゲーム

今回の両ランクとも、『ドラゴンクエストⅣ』と『大魔界村』が前回に増して強さを見せつけるチャートとなった。殊に、読者の半数以上の支持を獲得した『ドラクエⅣ』の人気は特筆に値する。『大魔界村』も2位を大きく引き離し、まだまだ安泰といった雰囲気だ。

今回の購入希望ランクで注目されることは、『ドラゴンクエストⅣ』が50%を越えたことであろう。発売まであと約2カ月と迫ってきている今日この頃、やはり何を置いても『ドラクエⅣ』は欠かせないといったところか。12月は新作ラッシュで、ランクインしているゲームがかなり発売される。そのため、それらの票がさらに『ドラクエⅣ』のポイントに加わることは十分考えられる。発売までにどこまでポイントを伸ばすか面白い。移植希望でも『大魔界村』が20%に近づく程のポイントを挙げているのが目に付く。



なんと大台50%をクリアしてしまった『ドラゴンクエストⅣ』

買いたいゲームベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	魔界塔士Sa・Ga	スクウェア	31.4
2	SDガンダムSD戦国伝国盗り物語	バンダイ	21.8
3	ネメシス	コナミ	6.0
4	レッド・アリーマー魔界村外伝	カプコン	5.1
5	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	3.7
6	北斗の拳凄絶十番勝負	東映動画	3.3
7	SDルパン三世金庫破り大作戦	バンプレスト	3.1
8	ゴーストバスターズ2	HAL研究所	3.1
9	サッカーボーイ	エピック・ソニーレコード	2.2
10	フリップル	タイトー	2.1

11/27～12/3

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	★ゴルフ	任天堂	80
1	テトリス	任天堂	80
3	パズルボーイ	アトラス	50
4	ドラキュラ伝説	コナミ	46
5	モトクロス・マニアックス	コナミ	42
6	スーパーマリオランド	任天堂	37
7	66匹のワニ大行進	HAL研究所	23
8	シーサイドバレー	トンキンハウス	15
9	ミッキーマウス	ケムコ	13
10	アレイウェイ	任天堂	13

11/20～11/26

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	テトリス	任天堂	72
2	スーパーマリオランド	任天堂	58
3	ドラキュラ伝説	コナミ	55
4	モトクロス・マニアックス	コナミ	45
5	66匹のワニ大行進	HAL研究所	41
6	★パズルボーイ	アトラス	37
7	シーサイドバレー	トンキンハウス	21
8	アレイウェイ	任天堂	19
9	ベースボール	任天堂	16
10	役満	任天堂	14

Gameboy Best 10

今回は新作が2本しか発売されなかったが両方とも売り上げチャートに登場した。購入希望では、今回も『魔界塔士Sa・Ga』が1位に就いた。

新作の『ゴルフ』が『テトリス』と並んで80ポイントを挙げているのが目を引く。一度に大量のソフトが発売されることがあまりないので、ユーザーとしては1点集中買いにならざるを得ないといったところか。購入希望では、『魔界塔士Sa・Ga』が前回の25%から一気に30%を越えてしまい、発売間近の勢いを感じさせる。

取り大作戦

テレビのヒーローが相撲で対決!!

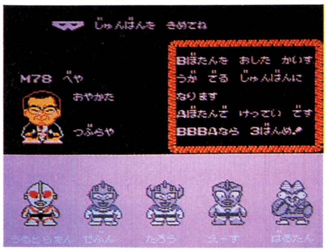
SDバトル大相撲 平成ヒーロー場所

'90年4月中旬発売予定
パンプレスト
6300円(消費税別)
●カセット
相撲
画面は開発中のものです

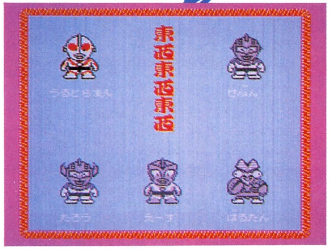
キミたちの知っているヒーローたちが力士となって相撲で戦うという、ちょっと変わった相撲ゲームの続報をお届けしよう。

登場するヒーローは、仮面ライダー1号、ニューガンダム、ウルトラマン、フラッシュキングなど計22名。好きなキャラを選んで、勝ち抜きをしていく個人戦モードと、4つの部屋の中から好きなチームを選び、互いに競い合っていく団体戦モードがある。

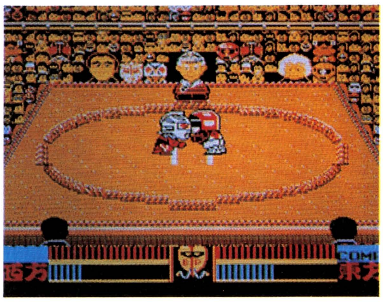
このゲーム、他の相撲と違う点は、取り組みを行っている最中にある一定条件が加わると、そのヒーローの必殺技（仮面ライダーだったらライダーキックとか）が使えてしまうことだ。



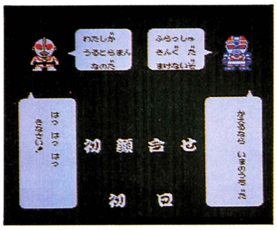
⇧こちらは団体戦。どの順番でキャラを出していくかを決めよう



⇧個人戦でのキャラセレクト画面。どのヒーローも強そうなんだけど……

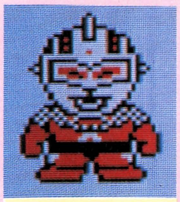

⇧取り組み画面。違和感あるなぁ

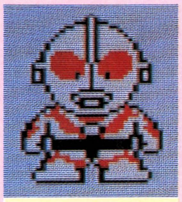
どすこいどすこい

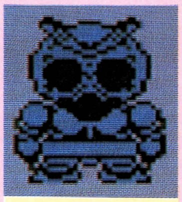


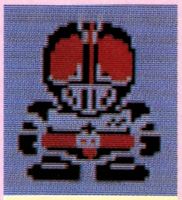
⇧出場するヒーローたちの順番を決めたらいよいよ取り組みだ

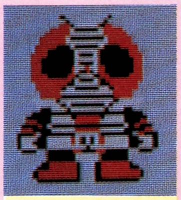
登場するヒーロー力士たち

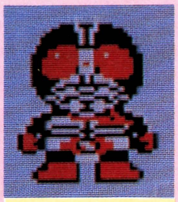

⇧セブン。渋さで勝負なのだ


⇧ウルトラマン。私が元祖です

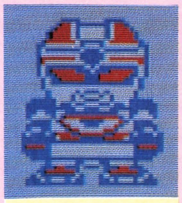

⇧シャドームーン。RXの好敵手だ

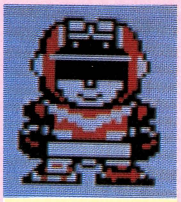

⇧RX。ブラックの改良版だぞ

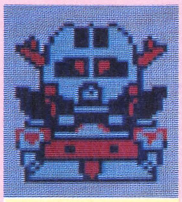

⇧V3。独特のデザインが斬新

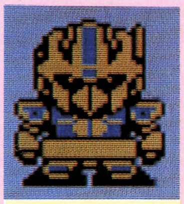

⇧ライダー2号。頼りになるヤツだ

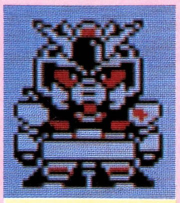

⇧ライダー1号。わたしが本家です

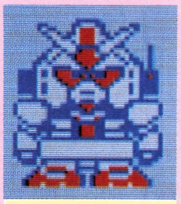

⇧フラッシュキング。強そうだ

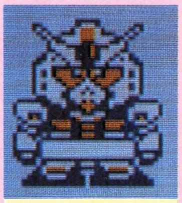

⇧ターボロボ。ターボレンジャー用


⇧ジオング。足が無くてもガンバル


⇧百式改。パワーだったら負けない


⇧ニューガンダム。映画版ガンダムだ


⇧Mk-2。一番人気のMSだ


⇧アレックス。一番新しいガンダム

超新作ゲーム先

とらわれたワタルを救い出すんだ

魔神英雄伝ワタル・外伝

'90年3月23日発売予定
ハドソン
6800円（消費税別）
●カセット
ロールプレイング
画面は開発中のものです

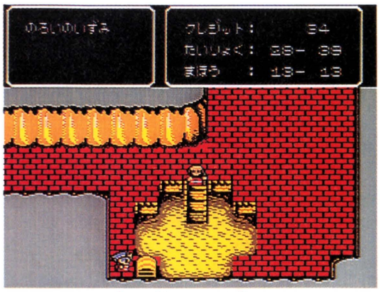
TVアニメでも人気だった『魔神英雄伝ワタル』がRPGになって登場だ。と言っても主人公はワタルではなくてキミ。悪の一味ドアクダーにとらわれてしまったワタルを救出し、層界山の平和を取り戻すという目的でキミの冒険が始まるのだ。

ここで他のRPGと違うのは戦闘シーン。なんと横1画面のアクションで戦闘が行われるのだ。さらに戦闘中にウインドウを出すと、戦闘が一時ストップし、そのコマンド選択で魔法やアイテムを使うこともできるのだ。

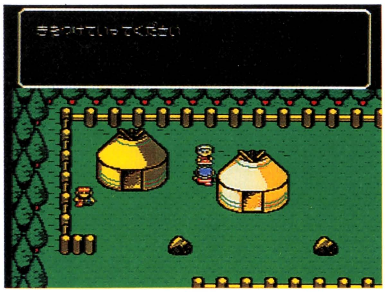
『ワタル』に登場したキャラも総登場でキミを待っているぞ。



ボクがワタルを助け出してやるぜ!!



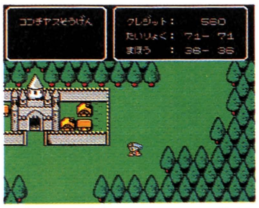
ダンジョン内。怪しげな泉があるぞ……



人と会話をし、情報を集めながら進もうぜ

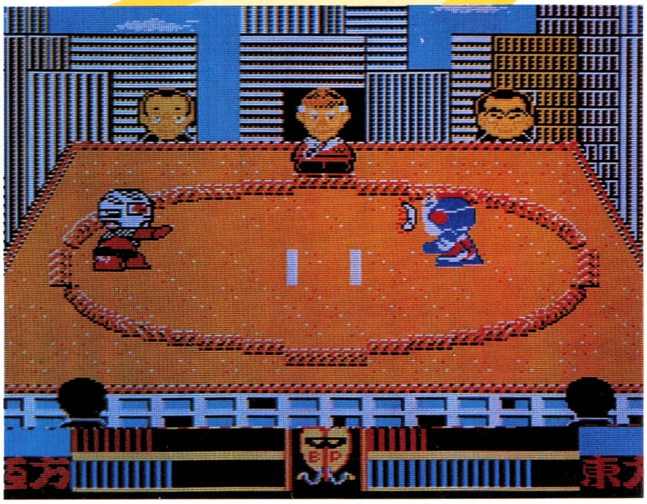


戦闘シーンはなんとアクション。魔法やアイテムも使えるのだ!!

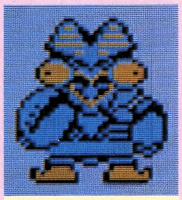


美しい世界をくまなく冒険していこう

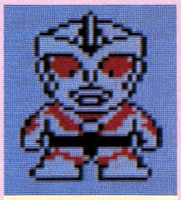
必殺技の応酬



ウルトラセブンの必殺技アイスラッガーが炸裂!! まさに何でもアリ



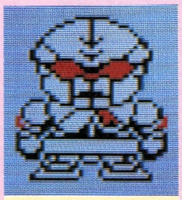
バルタン星人。分身の術を使う!?



エース。2人で1人のヒーロー



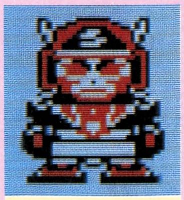
タロウ。セブンの弟分だ



シルバ。特別出演でガンバります



ライブロボ。パワーで押します



グレート5。必殺技が楽しみだ

竜を育てながら冒険していこう!!

サンサーラ・ナーガ

'90年3月発売予定
ビクター音楽産業
価格未定
●カセット
ロールプレイング
画面は開発中のものです

竜使いになることを夢見る1人の少年が旅に出るというロールプレイングゲームだ。

ゲームの目的はリッパな竜使いになること。しかし、最初に手に入れることのできるのは竜の卵。キミの竜使いの修行は卵をかえし、子竜を育てるところから始まる。

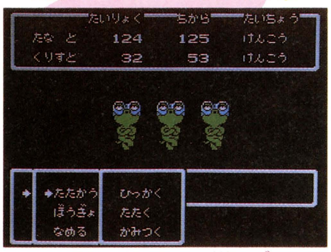
竜はキミの育て方によってその性格が決められる。エサの種類や愛情のかけ方に気を付けないと、性格がひねくれてしまうのだ。

戦闘で倒したモンスターを竜に食べさせて育てるなどの新しい試みや、ギャグなどが各所に盛り込まれている楽しいゲームだぞ。



↑ある程度成長すると、竜は自分で歩けるようになる。元気に育っておくれよ

ボカ!スカ!!



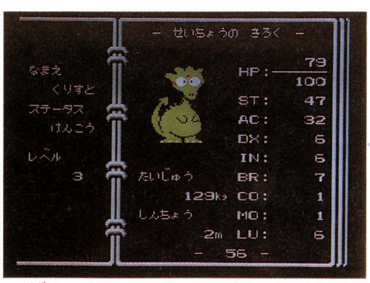
↑竜のエサを取るために戦い続けるぞ



↑ミーナの村では踊り子ターラのお母さんが心配しているよ。会いに行かなきゃ



↑王宮へ入っても王様は会ってくれない。何か深く悩んでいるみたいだけど……



↑宿屋に泊まると見られる竜の成長記録だ

大きくなぁれ!!

コミカルな敵キャラ



↑ゾウガメ。動きはのろいが固くて固くて



↑びしゃーち。変な敵だが、なかなか手強い



↑みずねこ。顔に似合わずかなり強いヤツ

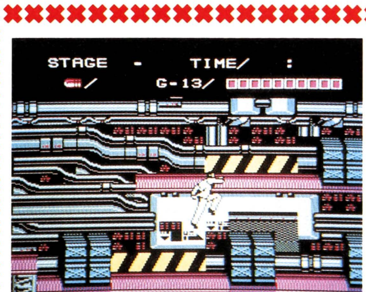


↑ミジンコ。スライム的存在のキャラだぞ

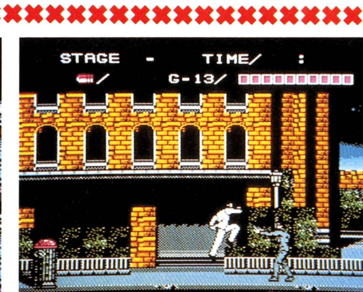
デューク東郷が再び登場するぞ!!

ゴルゴ13 PARTII サテライト・ジャンクション

発売日未定
ビック東海
価格未定
●カセット
アクション
画面は開発中のものです



↑ここは工場!? この奥に何があるんだ



↑マフィアを相手に戦いを挑むゴルゴ13

前作発売から約2年。『ゴルゴ13』の続編がいよいよ登場するぞ。

今回は、CIAからマフィア革命軍の首領暗殺、軍事衛星サテライト・ジャックシステムの破壊、バローズ博士の救出と3つの依頼を受けたゴルゴ13ことデューク東郷が、花の都パリなどを舞台に大カツヤクするぞ。

ゲームは全部で6ステージから成っていて、横スクロールのアクションや3Dカーアクション、スコープで敵を狙撃するスナイプシーン、3Dダンジョンなど、前作に負けないほどの要素がたくさん盛り込まれているぞ。

狙った獲物は逃がさない



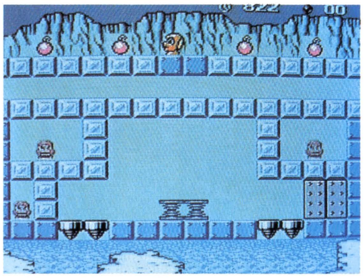
↑M－16ライフルのスコープが敵を捕らえた

かわいいモアイくんが大カツヤク

モアイくん

発売日未定
コナミ
価格未定
●カセット
パズル
画面は開発中のものです

ぼくがモアイくんなのだ



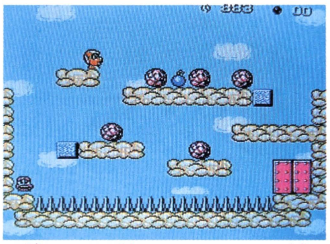
◆助けを求める子供モアイたち。待ってろ



◆モアイ族の勇者。得意技は破壊力抜群の頭突き



◆敵がいっぱい。腕の見せどころだ



◆敵はいない面だけど、モアイを助けて、どうやって出口にいけばいいの？

コナミのマスコットキャラ、モアイを題材にしたかわいいパズルゲームが登場する。悪の帝王スカルキングにさらわれたモアイ族の子供たちを救うため、モアイくんが大カツヤクするというモノだ。ゲームは全54ステージ。ステージは1画面、そこには敵と、とらわれたモアイの子供たちがいる。岩などのブロックを動かして移動したり、得意の頭突きで敵を倒し、モアイの子供を全員助け出口にたどり着ければステージクリア。とにかく見ていてかわいいパズルゲームだぞ。

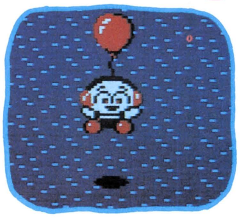
キックルくんの不思議な冒険活劇

迷宮島

'90年4月発売予定
アイレム
5800円（消費税別）
●カセット
パズルアクション
画面は開発中のものです

かわいいキックルがカツヤクするパズルアクションゲーム『迷宮島』の続報だ。今回はゲームシステムを詳しく紹介しよう。主人公のキックルはキックの他にフリーザーという攻撃で敵キャラをキューブと呼ばれるモノに変えることができる。このキューブをウマく利用して、通路を作ったり、敵をつぶしたりできるんだ。他にも氷柱を作って敵の弾を避けたりなど、けっこう反射神経も必要になってくるぞ。様々な変化に富んだステージをクリアして、魔王ノースの手から王様と女王様たちを救い出し、4つの国の平和を取り戻すのだ。

ぷ～かぷか



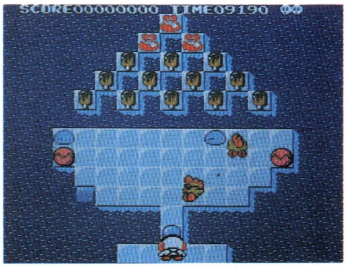
◆フーセンにしっかりつかまって、島から島へと移動していくんだ



◆トウモロコシから詳しい事情を聞いた

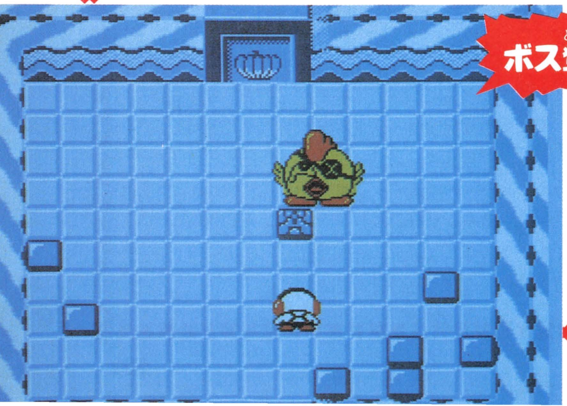


◆やさいの国の女王様にやっと御対面。まだまだ先は長いぞ

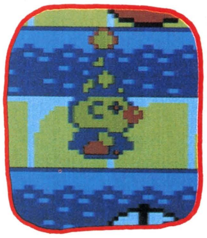


◆シャーベットの形をした島のステージ。ウロウロする敵をどうやってかわそうか

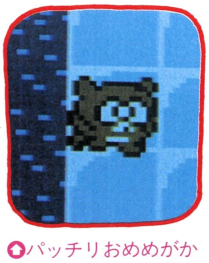
ボス登場



◆やさいの国を支配しているボス・コケラ



◆おどけた感じの道化師ピエロくん



◆パッチリおめめがかわいいタヌキくんだ



◆帽子がとってもかわいいペンギンくんだぞ



◆グラサンをかけたツッパリにわとりだ

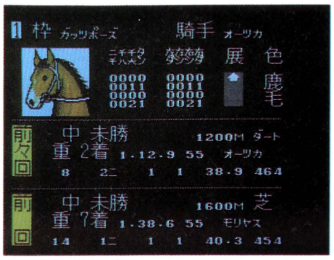
今流行の競馬をシミュレートする
井崎脩五郎の競馬必勝学

発売日未定
イマジニア
価格未定
●カセット
シミュレーション
画面は開発中のものです

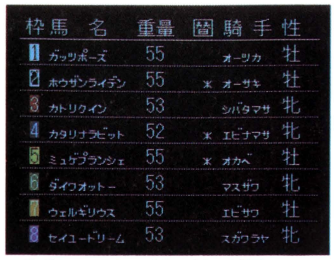
JRA(日本中央競馬会)に登録されている実在の馬、約500頭と、騎手約250名のデータが入力されている本格派競馬予想ゲームの続報だ。

ゲームスタート時のキミの元金は20万円。これをいかに増やしていくかがキミの腕の見せどころ。まずは1月の金杯からスタートする。月に開催されるのは重賞レースを含む全11レース。年間132レースに参加して、お金を貯めていく。オッズやパドック情報、5人の予想屋などの意見を参考にしながら馬券を買っていこう。お金が無くなったら、3社あるローン会社からお金を借りることもできるぞ。

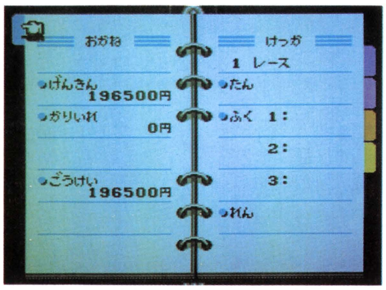
みんなでワイワイ予想のたてっこなどして楽しむのもいいかもしれないね。



↑1頭の馬に対してこんなにデータが



↑実在する約500頭の馬が登場するぞ



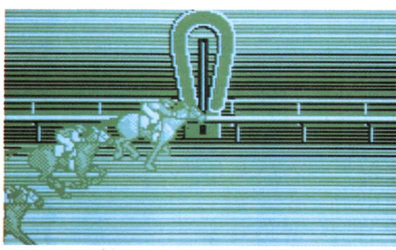
↑システム手帳を使って結果をメモしよう

怪しげな予想屋たち

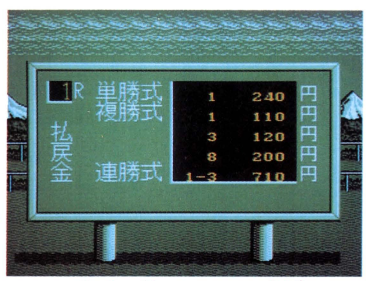


↑用をたしながら予想するこの男、いったい何者……

写真判定あり



↑ゴールの後はちゃんと写真判定が行われる。こんな細かなところまで本格的なのだ



↑レース結果は細かくボードに表示される

各馬一斉にスタート

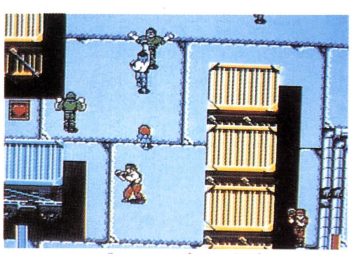


↑さぁレース開始。手に汗握って応援だ!!

人間兵器ラルフが帰ってきたぞ!!
怒 III

'90年4月発売予定
ケイ・アミューズメントリース
5600円(消費税別)
●カセット
シューティング
画面は開発中のものです

待っていろ、エリス!



↑これは2人プレイ画面。相棒のクラークといっしょに進んでいこう



↑ラルフの怒りは誰にも止められないぜ!!

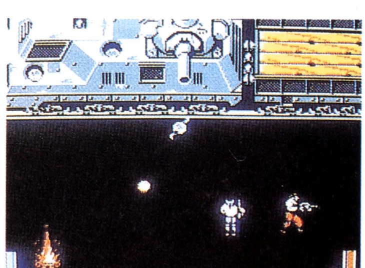
怒シリーズもいよいよ3作目。業務用の人気アクションゲームが移植されるぞ。

舞台は20世紀末。世界は大恐慌に陥り、クライムゴーストと名乗る悪の組織が世界征服を企んでいた。それを阻止しようとしていたA国の大使館が襲撃され、大統領の愛娘エリスが誘拐されてしまった。キミは最強の肉体を持つ男ラルフとなり、クライムゴーストを撲滅し、エリスを救出するというモノ。

ステージは全部で16。様々なアイテムを駆使して、各エリアの最後にいるボスとの戦闘に備えよう。



↑アイテムのダイヤはボーナスだぞ



↑巨大な戦車が登場。戦況はかなり不利だ

オシャレに事件を解決しようぜ!!

もっともあぶない刑事

'90年3月発売予定
東映動画
5300円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

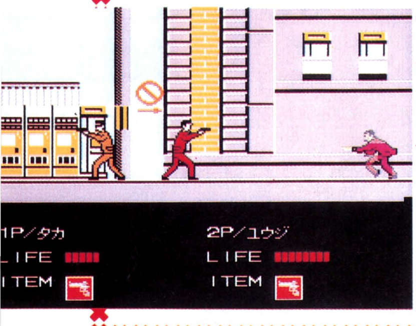
粋な会話!!



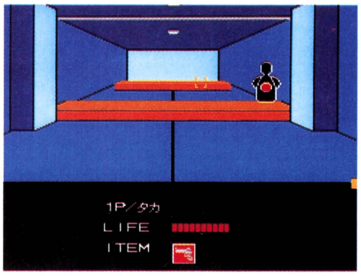
ステージの間には2人の粋な会話が…



次々に現れるチンピラを倒していこう



2人プレイは協力しあおうぜ!!



射撃訓練で好成績を収めるとライフ回復

柴田恭兵と館ひろしが演ずるダンディ鷹山とセクシー大下が大暴れする『もっともあぶない刑事』の続報だぞ。

ステージは全部で8つ。基本は横スクロールのアクションだが、カーチェイスや射撃訓練を兼ねた3Dシューティングのボーナスステージもあるぞ。ステージとステージの間には簡単なストーリーが入っており、雰囲気を盛り上げてくれる。

最終目的は、横浜界隈で勢力を広げつつある暴力団「銀星会」を撲滅することにある。粋でオシャレな2人の刑事たちといっしょに事件を解決していこう。

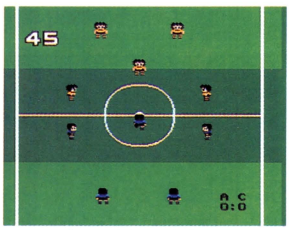
サッカーするもの寄っといで!!

パワーサッカー

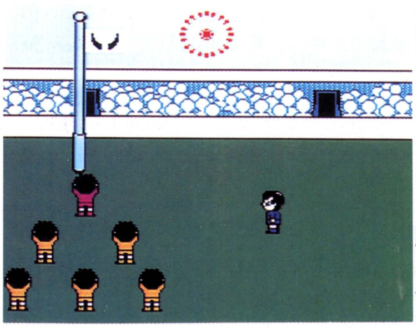
'90年3月発売予定
徳間書店
4900円(消費税別)
●カセット
サッカー
画面は開発中のものです



ゴール前の攻防戦。迫力だぜ!!



試合画面。操作は単純だが、シンプルなだけに熱中できるぞ



表彰式。とりあえずは1勝したぜ!

行け行け!!



印の付いたキャラを操作してゴールを目指すのだ!!

何度となくタイトルが変わったこのゲームだけど、やっとタイトルが決定。新しい画面を入手したので紹介しよう。

まず、自分のチームを選び、全5チームいる強豪たちを勝ち抜き、優勝を目指すというモノ。

画面はグラウンドを上から見た感じのモノで、印の付いた選手を操作しⒷボタンで選手を交代することができる。試合前には、どのようなフォーメーションで戦うかを決めたり、ゴール前にボールが行くと画面が拡大され、手に汗握る迫力満点の試合展開が楽しめるぞ。

超新作究極!の先取り

●ポニーキャニオンから『孔雀王2』がカセットで発売予定。前作同様のアドベンチャーゲームで、同名タイトルのアニメがゲームのベースになっている。詳しいシステム、発売日などはまだ未定。わかりしだい追って報告していくぞ。

●ハドソンからは『キャッスルクエスト』というシミュレーションゲームがカセットで。チェスの要素を取り入れたモノになるということだが、詳しい内容はまだ未定。

●バンプレストから'90年夏頃に発売予定のアクションゲーム『SDヒーロー大決戦』。タイトルが『SDヒーロー総決戦～倒せ!悪の軍団』に決定したぞ。早く画面写真を見てみたい。

●新規参入メーカーのサミー工業では、現在ファミコンのソフトを2本企画中とのコト。詳しい情報が入りしだいキミたちに報告するぞ。

あみだで決まる

ウチのが1(イチ)ばん

メーカーが自分の手で獲得したスペースで発売直前のPR!

12月15日から'90年1月11日までに出るゲーム

ルール説明

1～50までの点数がついた2本のあみだを、各メーカーの担当者がそれぞれ選び、総合得点を競う。得点が高い順に広いスペースでPR合戦をする、というシステムです。

65 SPC かってにシロクマ

12月15日発売予定 CBS・ソニーグループ 5900円(別) カセット アドベンチャー



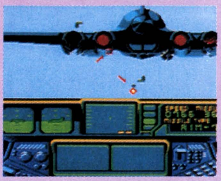
相原流ギャグ満載のゲーム

買いそびれちったと、お嘆きにならないように、早くお店に行きなさい。史上最弱のヒーロー、遂に登場!!（風間）

No.21 P34で特集

65 SPC トップガンII

12月15日発売予定 コナミ 6000円(別) カセット シューティング



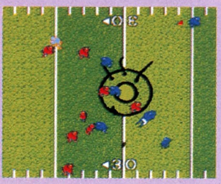
息をのむドッグファイト!!

発売日12月15日はなんてったって早坂の誕生日だもんね。プレゼントは、コナミまで。ヨロシクネ。（早坂PON）

No.15 P22で特集

64 SPC Q.B.Scramble（クオーターバック スクランブル）

12月19日発売予定 ポニーキャニオン 5900円(別) カセット アメフト



フォーメーション選択が命

おまたせ!! アメリカンフットボールファンにおくる最高のクリスマスプレゼント。きめろタッチダウン!!（有本）

No.23 P38で特集

59 SPC I LOVEソフトボール

12月19日発売予定 ココナッツジャパン 6500円(別) カセット ソフトボール



かわいい女の子が大活躍!!

私達は、全国60チームを代表して、ライオンズも、ジャイアンツもやっつけちゃいま～す。いくわよ～!!（安富）

No.21 P50で特集

57 SPC 激闘スタジアム!!

12月15日発売予定 テクモ 5500円(別) カセット 野球



アニメーションが楽しいぞ

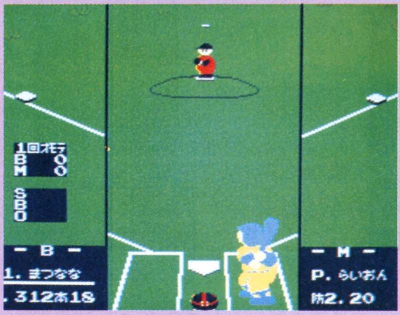
最高の操作性と、抜群のグラフィック。表もいいけど、やっぱり裏の、女の子リーグが、いいんだよね～。（名人）

No.19 P26で特集

80 SPC ファミスタ'90

12月19日発売予定 ナムコ 5800円(別) カセット 野球

人気の野球ゲームもついにシリーズ5作目!!



今号P91で特集

ある町で、6つの暴走族グループが闘争を繰り返していた。ヤツラはバイク好きだが、ファミスタにも青春を感じる粋な集団だ。ある日、この闘いにストップをかける為、90年度版のリーグモードで決着をつけることにした。セーブ機能がついているので、勝敗、成績などを記録でき、真の頭が決められることを全員心の底からよろこんだ。彼らは、河原に集まり、グループの旗をかかげ戦った。これが本当のペナントレースのごとく、名誉を賭けて戦う彼らの目は、純粋そのものだった。（KON²）

74 SPC ザ・ロード・オブ・キング

12月21日発売予定 ジャレコ 5600円(別) カセット アクション



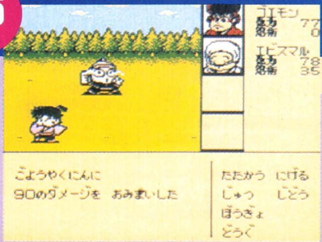
武器と魔法を使い分け、姫を助け出すのだ!!

えっ!? オイラ"ローシュ"ってんだ。ハイスクールの1年だぜ。ひょんなことから、異世界に捕われているお姫様を救いに行くことになっちまったぜ。まあ、やるからには、全力でぶつかるぜ!! さて、あっちの世界へ行こうか。（ゲバ）

No.22 P26で特集

66 SPC がんばれゴエモン外伝

'90年1月5日発売予定 コナミ 6980円(別) カセット RPG



ゴエモンが今度はRPGで登場!!

さて、問題です。1月5日に発売される物は何でしょうか。答えは、買ってうれしいお正月名物ゴエモンソフトでした。（早坂PON）

今号P22で特集

66 SPC 東風（トンフー）

12月23日発売予定 ナツメ 5800円(別) カセット 麻雀



麻雀大会に出場し、優勝を目指せ

会社の在庫0というゲームです。やっぱりギャンブラー本位で作った甲斐があったね。天神ツモに東風戦。とにかくやろうぜ!!（プリン）

No.21 P54で特集

35 SPC ザ・マネーゲームII
12月20日発売予定　ソフエル　5900円(別)　カセット　シミュレーション



情報を集めて株で稼ごう!!
これは、株に夢を賭けた、男の物語である。（明）

22位

No.21 P42で特集

48 SPC ピンボールクエスト
12月15日発売予定　ジャレコ　5600円(別)　カセット　ピンボール

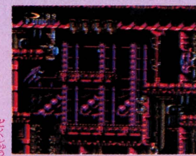


とっても楽しいピンボール
オレかい!?ボールだよ。オレの人生フリッパーまかせさ。（ビビ）

16位

No.22 P30で特集

56 SPC バットマン
12月22日発売予定　サン電子　6200円(別)　カセット　アクション



悪の組織ジョーカーを倒せ
映画の興奮が今ファミコンで蘇る。悪の支配者ジョーカーからゴッサムシティを救え!!（HERO）

10位

No.20 P28で特集

30 SPC ファミコン野球盤
12月15日発売予定　エポック社　6200円(別)　カセット　野球



特訓魔神めしごきに耐えろ
RPGの要素満載で完全無欠のおもしろさ!!（中内）

23位

No.21 P48で特集

45 SPC スーパーラグビー
12月27日発売予定　T.S.S.　5900円(別)　カセット　ラグビー



寒い時期にピッタリだね
さむ〜くなったら、ファミコン初のラグビーで、あったまろ!!（ホ）

17位

No.21 P52で特集

56 SPC 名門!多古西応援団
12月25日発売予定　アスミック　6500円(別)　カセット　シミュレーション



母校を守るために闘え!!
硬派なオレはこのスペースで、もみ手をしながら買ってくれとは、いわない。オレを信じろ!!（岩）

10位

No.21 P40で特集

28 SPC イメージファイト
~~12月22日発売予定~~　発売日未定!　アイレム　6500円(別)　カセット　シューティング



期待のSFシューティング
ゲーセンNo.1ゲームが、ファミコンで登場!!（松本）

24位

No.21 P44で特集

42 SPC アバドックス
12月15日発売予定　ナツメ　5800円(別)　カセット　シューティング

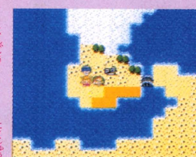


気持ち悪いシューティング
アバドックスすると、つわりが体験できる。本当なのヨ。（プリ）

18位

No.17 P38で特集

52 SPC ヘラクレスの栄光II
12月23日発売予定　データイースト　5900円(別)　カセット　RPG



新しい神話を作るのだ!!
冬休みはなんていってもファミコン、それもRPGです。お待たせしました、ジックリどうぞ。（タケ）

12位

今号P75で特集

20 SPC 双截龍II
12月22日発売予定　テクノスジャパン　5900円(別)　カセット　アクション



必殺技をガンガン使おう!!
というわけで楽しめます。OK!!OK!!（も&園）

25位

No.23付録で特集

41 SPC 悪魔城伝説
12月22日発売予定　コナミ　6500円(別)　カセット　アクション



ドラキュラシリーズ3作目
あのドラキュラが帰ってきます!!早坂もホラー好きです。（PON）

19位

今号P123で特集

52 SPC アドベンチャーズ オブ ロロ
'90年1月6日発売予定　HAL研究所　4900円(別)　カセット　パズル



ララを助けに急げロロ!!
エッガーランドファンの皆様、お待たせの第4弾!!またまた眠れぬ夜を、プレゼントします。（石山）

12位

No.21 P56で特集

18 SPC 神仙伝
12月15日発売予定　アイレム　6300円(別)　カセット　RPG

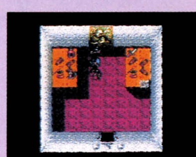


技と術を使い分けて戦おう
チャイニーズRPG。感動を今、キミに!!（松本）

26位

No.21 P24で特集

40 SPC スウィートホーム
12月15日発売予定　カプコン　6500円(別)　カセット　RPG



とっても怖いホラーRPG
5人の人間を操作し、謎を解き明かす新しい形のRPG。（ひ）

20位

No.23 P22で特集

52 SPC TM NETWORK LIVE IN POWER BOWL
12月22日発売予定　エピック・ソニー　カセット　アドベンチャー



TMファン必見ゲームだよ
いよいよ発売です。10万個限定でメタルボックスに入ってます。ぜひとも、よろしく。（ヒロ）

12位

No.19 P40で特集

18 SPC マッピーキッズ
12月22日発売予定　ナムコ　5800円(別)　カセット　アクション



かわいいキャラが大活躍!!
ネズミ算式に、会員が増えるかなあ!?（KON）

26位

No.23 P30で特集

37 SPC エモやんの10倍プロ野球
12月19日発売予定　ヘクト　9700円(別)　カセット　野球シミュレーション

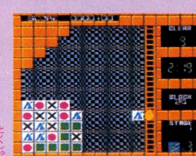


エモヤンの解説付きゲーム
エモやん監修のプロ野球ゲーム。今までのとは、違うぞ!!（エモ）

21位

No.15 P26で特集

50 SPC フリップル
12月15日発売予定　タイトー　3900円(別)　カセット　パズル



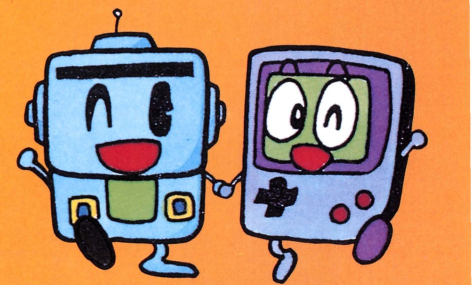
業務用からの移植ゲームだ
フリップルフリップル。最高にイカシてるパズルゲームが、3900円ポッキリだよ〜ん。（山名）

15位

No.22 P32で特集

※SPCはスペース争奪戦の獲得点数の単位で、その得点の順位でスペースが決定されます。

ームカレンダー



♣予価／(別)消費税別／(込)消費税込み

2月

FAMICOM

2日 ●SUPER魂斗羅 ★コナミ♣5800円(別)
2日 ●キャデラック ★ヘクト♣4900円(別)
3日 ●信長の野望・戦国群雄伝 ★光栄♣1万1800円(別)
9日(金) ファミコン通信 Magazine 1990 No.4発売日
11日 ●ドラゴンクエストⅣ ★エニックス♣8500円(別)
23日(金) ファミコン通信 Magazine 1990 No.5発売日
23日 ●デッドフォックス ★カプコン♣5800円(別)
下旬 ●キテレツ大百科 ★エポック社♣5900円(別)
下旬 ●ドラゴンユニット ★アテナ♣5800円(別)
未定 ●悪魔くん ★バンダイ♣5800円(別)

GAME BOY

中旬 ●対局連珠 ★トーワチキ♣2980円(込)
下旬 ●ネメシス ★コナミ♣3500円(込)

BOOK

8日(木) メガドライブFAN '90年3月号発売日
28日(水) PC Engine FAN '90年4月号発売日
10日 がんばれゴエモン外伝完全攻略テクニックブック ★徳間コミュニケーションズ♣480円(込)

出張！ 遅に喝っ!!

ホッホッホッ。怒ると怖〜い遅和尚じゃ。今回はこのスペースを借りて遅ゲームたちに喝を入れてしんぜようかのぉ。
○アイレムの『イメージファイト』が12月22日から無期延期に。
○ジャレコの『グリッド・グラバー』が1月から発売日未定。
○ケムコの『ロケットレンジャー』が2月から発売日未定。
○コナミの『モアイくん』もやはり2月から発売日未定に。
○ピクセルの『影狼伝説』は2月から5月に発売延期。
今回はちょっと発売日の変動が多かったようじゃの。しかし、発売を心待ちにしていた読者に代わって喝つ!!

1990年1月

FAMICOM

5日 ●がんばれゴエモン外伝 ★コナミ♣6980円(別)
6日 ●アドベンチャーズ オブ ロロ ★HAL研究所♣4900円(別)
12日(金) ファミコン通信 Magazine 1990 No.2発売日
12日 ●囲碁名鑑 ★青木書店♣9680円(別)
26日(金) ファミコン通信 Magazine 1990 No.3発売日
26日 ●わんぱくダック 夢冒険 ★カプコン♣5800円(別)
30日(火) ファミマガ Video '90年3月号発売日

GAME BOY

12日 ●ピンボールパーティ ★ジャレコ♣2980円(込)
12日 ●ワールドボウリング ★アテナ♣3090円(込)
12日 ●平安京エイリアン ★メルダック♣3000円(込)
26日 ●ソーラーストライカー ★任天堂♣2600円(込)

BOOK

30日(火) PC Engine FAN '90年3月号発売日
5日 スウィートホーム必勝攻略法 ★双葉社♣420円(込)
8日 悪魔城伝説完全攻略テクニックブック ★徳間コミュニケーションズ♣480円(込)
15日 セレクション〜選ばれし者スーパーヒントブック ★徳間コミュニケーションズ♣480円(込)

12月から続き

12月23日 ヘラクレスの栄光Ⅱ必勝攻略法 ★双葉社♣420円(込)
12月23日 ファミコン野球ゲームパーフェクトガイドブック ★徳間コミュニケーションズ♣800円(込)
12月23日 ゲームボーイパーフェクトガイドブック③ ★徳間コミュニケーションズ♣800円(込)
12月24日 遊遊記必勝ガイドブック ★JICC出版局♣580円(込)
12月25日 ヘラクレスの栄光Ⅱ完全攻略テクニックブック ★徳間コミュニケーションズ♣480円(込)
12月25日 バットマン完全攻略テクニックブック ★徳間コミュニケーションズ♣480円(込)

12月

FAMICOM

15日 ●激闘スタジアム!! ★テクモ♣5500円(別)
15日 ●アバドックス ★ナツメ♣5800円(別)
15日 ●スウィートホーム ★カプコン♣6500円(別)
15日 ●トップガンⅡ ★コナミ♣6000円(別)
15日 ●神仙伝 ★アイレム♣6300円(別)
15日 ●フリップル ★タイトー♣3900円(別)
15日 ●かってにシロクマ ★CBS・ソニーグループ♣5900円(別)
15日 ●ファミコン野球盤 ★エポック社♣6200円(別)
15日 ●ピンボールクエスト ★ジャレコ♣5600円(別)
19日 ●ファミスタ'90 ★ナムコ♣5800円(別)
19日 ●Q.B.Scramble ★ポニーキャニオン♣5500円(別)
19日 ●I LOVE ソフトボール ★ココナッツジャパン♣6500円(別)
19日 ●エモやんの10倍プロ野球 ★ヘクト♣9700円(別)
20日 ●ザ・マネーゲームⅡ ★ソフエル♣5900円(別)
21日 ●ザ・ロード・オブ・キング ★ジャレコ♣5600円(別)
22日 ●悪魔城伝説 ★コナミ♣6500円(別)
22日 ●双截龍Ⅱ ★テクノスジャパン♣5900円(別)
22日 ●TM NETWORK LIVE IN POWERBOWL ★エピック・ソニーレコード♣6200円(別)
22日 ●マッピーキッズ ★ナムコ♣5800円(別)
22日 ●バットマン ★サン電子♣6200円(別)
23日 ●ヘラクレスの栄光Ⅱ ★データイースト♣5900円(別)
日 ●東風 ★ナツメ♣5800円(別)
23日 ●名門／多古西応援団 ★アスミック♣6500円(別)
27日 ●スーパーラグビー ★T.S.S.♣5900円(別)

GAME BOY

15日 ●魔界塔士Sa・Ga ★スクウェア♣3500円(込)
19日 ●将棋 ★ポニーキャニオン♣3400円(込)
22日 ●Qビリオン ★セタ♣2980円(込)
22日 ●海戦ゲーム ★ユース♣3400円(込)
22日 ●北斗の拳 ★東映動画♣3500円(込)
27日 ●てけてけ／アスミッくんワールド ★アスミック♣3090円(込)
28日 ●セレクション ★ケムコ♣3090円(込)
28日 ●マスターカラテカ ★新正工業♣2900円(込)

BOOK

15日 スクウェアのトム・ソーヤ完全攻略本 ★徳間書店♣440円(込)
26日(火) PC Engine FAN '90年2月号発売日
19日 ファミスタ'90完全攻略テクニックブック ★徳間コミュニケーションズ♣480円(込)
19日 ファミスタ'90必勝攻略法 ★双葉社♣480円(込)
20日 遊遊記完全攻略テクニックブック ★徳間コミュニケーションズ♣480円(込)

ひとめでわかる! ファミコン ゲームボーイ 新作ゲ

記号のみかた＝●カセット／■ディスク／♥ディスクカード書き換え／★メーカー名／

発売日未定

FAMICOM

■アーディス ★アスク講談社 ●井崎脩五郎の競馬必勝学 ★イマジニア
●うさぎ次元の盗難事件 ★学習研究社 ●ウルトラマン倶楽部2 ★バンダイ
●エアーウルフ2 ★九誤貿易 ●SDヒーロー総決戦 ★バンプレスト
●黄金バット ★学習研究社 ●KAGE ★ナツメ
●勝馬伝説 ★日本物産 ●ガデュリン ★セタ
●株式道場パートII ★ヘクト ●川のぬし釣り ★パック・イン・ビデオ
●キャッスルクエスト ★ハドソン ●キャットランナー ★ケムコ
●キャプテン翼II ★テクモ ●孔雀王2 ★ポニーキャニオン
●幻獣創世紀 ★日本物産 ●甲子園2 ★ケイ・アミューズメントリース
●ゴルゴ13II ★ビック東海 ●コンバットゾーン ★BPS
●ザ・ゾンビ(仮称) ★ホット・ビィ ●坂本龍馬 ★東芝EMI
●シャンカラ ★アイ・ジー・エス
●シルヴィアーナ2 ★パック・イン・ビデオ
●白い鷹 ★インダクションプロデュース ●神界 ★東映動画
●装甲騎兵ボトムズ ★ハイスコアメディアワーク ●タイタン ★ソフエル
●大迷路 ★エポック社 ●ダッシュ野郎 ★ビスコ
●ダンジョン放浪記 ★アスキー ●チップとデールの大作戦 ★カプコン
■地理制覇大冒険 ★スコーピオンソフト ●帝都大戦 ★ポニーキャニオン
●ドカベン(仮称) ★カプコン ●ドラえもん(仮称) ★エポック社
●虹のシルクロード ★ビクター音楽産業
●ニチブツマージャン(仮称) ★日本物産
●熱血高校大運動会(仮称) ★テクノスジャパン
●熱血野球小僧(仮称) ★テクノスジャパン
●パズルボーイS'(仮称) ★アトラス
●パチ夫くん3(仮称) ★ココナッツジャパン
●ファイナルファンタジーIII ★スクウェア ●ファンタジー ★ボーステック
●BLOCK OUT ★テクノスジャパン
●ベースボールファイター ★バップ
■ホワイトカード ★スコーピオンソフト
●メタルスレイダーグローリー ★HAL研究所 ●モアイくん ★コナミ
●ものまね四天王 ★パック・イン・ビデオ
●妖怪大戦(仮称) ★ホット・ビィ ■歴史大冒険 ★スコーピオンソフト
●ローラーゲーム(仮称) ★インダクションプロデュース
●ロケットレンジャー ★ケムコ
●ROD OF BLUE CRYSTAL(仮称) ★トーワチキ
●イメージファイト ★アイレム

GAME BOY

●あやかしの城 ★セタ ●ウルトラマン倶楽部 ★バンダイ
●F-1レース ★任天堂 ●カードゲーム ★ココナッツジャパン
●サイドポケット(仮称) ★データイースト
●サッカーボーイ ★エピック・ソニーレコード ●四川省 ★アイレム
●将棋(仮称) ★セタ ●タスクフォース(仮称) ★バップ
●双截龍 ★テクノスジャパン
●デッドヒートスクランブル ★コピアシステム ●天神怪戦 ★メルダック
●ドラゴンスレイヤーI(仮称) ★エポック社
●爆裂戦士ウォーリア ★エポック社 ●パステル ★ナツメ
●飛龍の拳 ★カルチャーブレーン
●ペンギンくんWars VS ★アスキー
●冒険野郎(仮称) ★サミー工業 ●ボクシング ★トンキンハウス
●ボンバーボーイ ★ハドソン ●モンスターメーカー ★ソフエル

4月以降

FAMICOM

4月上旬 ●忍者龍剣伝II ★テクモ♣5900円(別)
4月中旬 ●SDバトル大相撲 ★バンプレスト♣6300円(別)
4月中旬 ●ゲームパーティー ★ココナッツジャパン♣6500円(別)
4月下旬 ●ガンヘッド ★バリエ♣6500円(別)
4月未定 ●ファイヤーエンブレム ★任天堂♣未定
4月未定 ●摩陀羅 ★コナミ♣8500円(別)
4月未定 ●迷宮島 ★アイレム♣5800円(別)
4月未定 ●ゴットスレイヤー ★SNK♣7600円(別)
4月未定 ●ディープダンジョンIV ★アスミック♣6500円(別)
4月未定 ●怒III ★ケイ・アミューズメントリース♣5600円(別)
5月未定 ●イースII ★ビクター音楽産業♣未定
5月未定 ●飛龍の拳III ★カルチャーブレーン♣6300円(別)
5月未定 ●ビックリマンワールド ★ハドソン♣未定
5月未定 ●ファイナルミッション ★ナツメ♣未定
5月未定 ●宇宙警備隊 ★HAL研究所♣未定
5月未定 ●影狼伝説 ★ピクセル♣6200円(別)
6月下旬 ●熱血高校ドッジボール部～サッカー編～ ★テクノスジャパン♣5900円(別)
6月未定 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ★ポニーキャニオン♣5900円(別)
6月未定 ●いただきストリート ★アスキー♣6500円(別)
7月未定 ●Might and Magic ★学習研究社♣未定
7月未定 ●STED ★ケイ・アミューズメントリース♣5900円(別)
7月未定 ●それいけ！甲子園 ★徳間書店♣未定
7月未定 ●忍者らホイ！ ★アスキー♣7800円(別)
7月未定 ●ぱられるワールド ★バリエ♣5980円(別)
8月未定 ●ぱたぱたパニック ★バリエ♣5980円(別)
9月未定 ●スーパーチャイニーズ3 ★カルチャーブレーン♣未定
11月未定 ●シェラザード2 ★カルチャーブレーン♣未定

GAME BOY

4月未定 ●ロックンチェイス ★データイースト♣3300円(込)
4月未定 ●クイックス ★任天堂♣2600円(込)
4月未定 ●ゴーストバスターズ2 ★HAL研究所♣未定
4月未定 ●プロディア ★トンキンハウス♣未定
4月未定 ●コスモタンク ★アトラス♣未定
4月未定 ●ギャザーズ ★ビック東海♣未定
4月未定 ●SDルパン三世 ★バンプレスト♣3300円(込)
5月未定 ●レッドアリーマー・魔界村外伝 ★カプコン♣3300円(込)
6月未定 ●モンスタートラック ★バリエ♣2980円(込)
7月未定 ●冒険／パズルロード ★ビック東海♣未定

3月



FAMICOM

2日 ●ヘビーバレル ★データイースト♣5800円(別)

9日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.6発売日

中旬 ●ドンドコドン ★タイトー♣未定

23日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.7発売日

23日 ●魔神英雄伝ワタル・外伝 ★ハドソン♣6800円(別)
23日 ●バルダーダッシュ ★データイースト♣4900円(別)

30日(金) ファミマガVideo '90年5号月発売日

下旬 ●プレジデントの選択 ★ホット・ビィ♣9800円(別)
未定 ●女神転生II ★ナムコ♣未定
未定 ●ウィザードリィIII ★アスキー♣6500円(別)
未定 ●ベストプレープロ野球II ★アスキー♣6800円(別)
未定 ●もっともあぶない刑事 ★東映動画♣5300円(別)
未定 ●なんてったって!! ベースボール ★サン電子♣5900円(別)
未定 ●サンサーラ・ナーガ ★ビクター音楽産業♣未定
未定 ●スーパーエクスプレス殺人事件 ★アイレム♣未定
未定 ●仮面の忍者花丸 ★カプコン♣5800円(別)
未定 ●アークティック ★ポニーキャニオン♣5500円(別)
未定 ●wit's ★アテナ♣未定
未定 ●パワーサッカー ★徳間書店♣4900円(別)

GAME BOY

未定 ●SDガンダムSD戦国伝 ★バンダイ♣3800円(込)
未定 ●デスボール ★ケムコ♣2980円(込)
未定 ●フラッピースペシャル ★ビクター音楽産業♣3200円(込)
未定 ●ベースボールキッズ ★ジャレコ♣3300円(込)
未定 ●バットマン ★サン電子♣3300円(込)
未定 ●スーパーチャイニーズランド(仮称) ★カルチャーブレーン♣3300円(込)
未定 ●ポパイ ★シグマ商事♣3500円(込)
未定 ●かこむん蛇 ★ナグザット♣3090円(込)
未定 ●トランプボーイ ★パック・イン・ビデオ♣3090円(込)
未定 ●スペースインベーダー ★タイトー♣3090円(込)
未定 ●フリップル ★タイトー♣3090円(込)
未定 ●ペンギンランド ★ポニーキャニオン♣3090円(込)
未定 ●ファニーフィールド ★SNK♣3090円(込)
未定 ●クォース ★コナミ♣未定


株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-6344代
ララを助けられるのはロロと
キミの知恵だ！
早くも話題！1月6日発売予定
FAMICOM FAMILY
ファミコン用ROMカセット
ADVENTURES OF
LOLO
アドベンチャーズ オブ ロロ
HAL-A4 標準小売価格 4,900円(税抜)
いま話題のスーパー・パズルゲーム。あのエッガーランドが帰ってきた！ロロが挑む迷宮は空高くそびえる塔の中。行く手をさえぎる手強い魔物たちでいっぱい。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
'90・NEW YEARもやっぱり、
HALから(×3)$^{\infty}$の
キリないおもしろさ
MAKE A PRESENT!!
MERRY CHRISTMAS
ファミコンに夢中！
トリオ・ザ・
にくみきれない99匹のワニに挑戦！

ファミリーコンピュータ Magazine
1990 NO.1 12月29日・1月12日号
平成2年1月12日発行 第6巻第1号（通巻94号） 第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森尚
発行 株式会社徳間書店 編集 徳間書店インターメディア株式会社
問い合わせ 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(459)1700(代)
特別定価490円（本体476円）



雑誌 27712-1/12 © by Tokumasyoten 1990 印刷 凸版印刷 Printed in Japan